10/99 SFR 8,90 S 72.- LIT 13.000

GameStar 8,90 DM

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

★ 60.000 Mark Jubiläums-Verlosung ★

3 CDs +Vollversionen

2 Vollversionen Warhammer Chaos Gate Plus: G-Nome

Kampf der Echtzeit-Giganten

C&C3 gegen AoE2

1 **Exklusiv bei GameStar:** Offizielle Vorabtests zu beiden Strategiehits

2 **Brandaktuell:** Die 30 besten Tips & Taktiken zu C&C3

3 **Extra-Service:** Finale C&C3-Wertung per Website & Hotline

Drakan

Drachenreiterin Rynn ist die neue 3D-Action-Heldin

System Shock 2

Perfekter Genre-Mix mit nervenzerfetzender Spannung

3 CDs mit Demos, Videos, Patches im Heft

Das große Video-Duell

C&C3 gegen AoE2

Command & Conquer 3 gegen Age of Empires 2

Exklusiv Riesendemo zum Strategie-Hit

SEVEN KINGDOMS 2

Exklusiv Demo zum Echtzeit-Taktikspiel

ABOMINATION

Top-Demo zum 3D-Action-Rollenspiel

SYSTEM SHOCK 2

Video-Special über EA Sports

FIFA 2000, NHL 2000



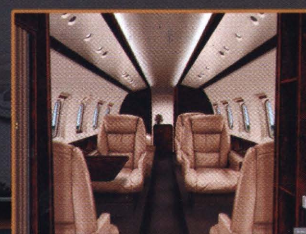
Vergleichstest: Die besten Joysticks & Gamepads ★ Report: Deutsche Versionen





N172NU
Cessna









PC CD



3dfx



Gathering of Developers



TERMINAL REALITY

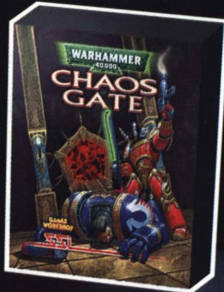


TAKE2interactive

GameStar

CD-Inhalt

10/99



Vollversion

WARHAMMER: CHAOS GATE

Führen Sie die Ultramarines durch die Deluxe-Version des rundenbasierten Taktikspiels!



Video-Duell

C&C 3 GEGEN AOE 2

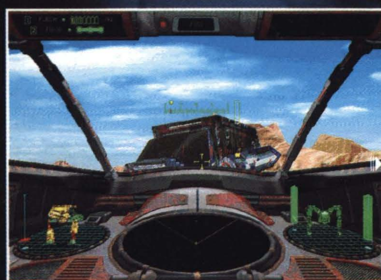
Unsere Strategie-Experten vergleichen detailliert die beiden Echtzeit-Epen.



Exklusiv-Demo

SEVEN KINGDOMS 2

In der GameStar-Demo des Strategie-Hits spielen Sie über 10 Tutorials und Missionen.



Vollversion

G-NOME

Mit waffenstarrenden Kampfrobotern sollen Sie den G-Nome zerstören.

Top-Demos

Abomination



Freespace 2



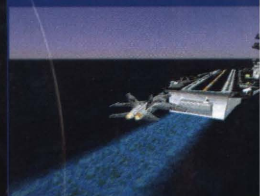
System Shock 2



Midtown Madness



Fleet Command

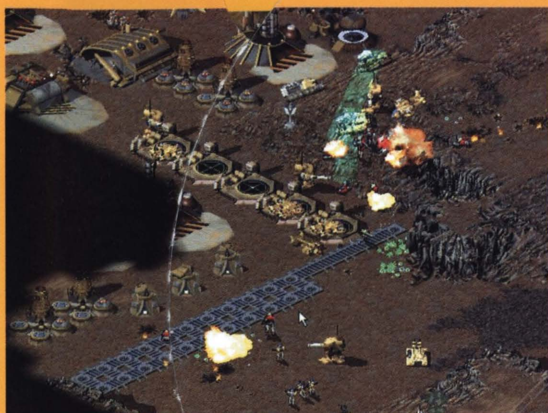


Sinistar: Unleashed



Mehr CD-Infos auf Seite 179

GROSSES C&C 3-SPECIAL



VIDEO-DUELL: C&C 3 GEGEN AOE 2

Im 12minütigen Videovergleich zeigen Jörg Langer und Martin Deppe die Gemeinsamkeiten und Unterschiede der beiden heißersehnten Echtzeit-Strategiespiele auf. Die Kriterien sind Missionsbeschreibungen, Basis- und Truppenbau, Ressourcen, Kämpfe, Festungsbau und Belagerungen.

MEGA-VIDEO ZU C&C 3

Jörg Langer erklärt beim Testspielen von Command & Conquer 3 die wichtigsten Highlights und Features des Strategie-Hammers.

GDI-INTRO

General Solomon koordiniert seine Truppen um Commander McNeal.

NOD-INTRO

Kane kehrt zurück und übernimmt die Führung der Nod-Bruderschaft.





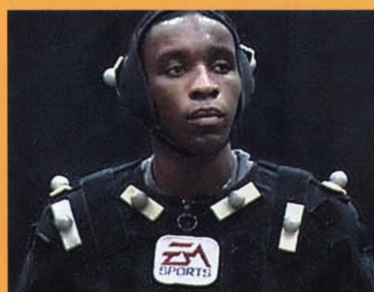
NEVERWINTER NIGHTS

Die Schöpfer von Baldur's Gate werkeln an einem neuen Rollenspiel. Heinrich Lenhardt präsentiert Ihnen exklusiv die Engine und das Spielsystem.



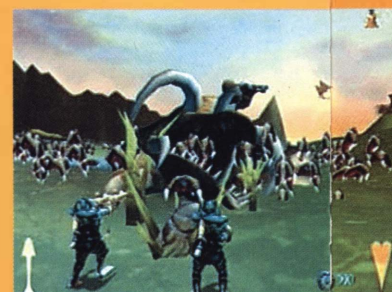
BATTLEZONE 2

Fliegen Sie mit Jörg Spormann in zweiten Teil des Action-Strategiespiels durch farbenfrohe Landschaften und heiße Lasergefechte.



FIFA 2000

GameStar zu Gast bei EA Sports: Heinrich Lenhardt zeigt Ihnen das Motion-Capturing und fertige Spielszenen des kommenden Fußballhits.



GIANTS

Peter Steinlechner jagt durch das Action-Spektakel. Er trifft auf den Riesen Kabuto, zauberhafte See-Damen und flinke Pyromanen.



NHL 2000

Zumindest im Spiel ist Heinrich Lenhardt ein gefeierter Eishockey-Crack. Mit traumhaften Kombinationen erzielt er schnelle Tore.



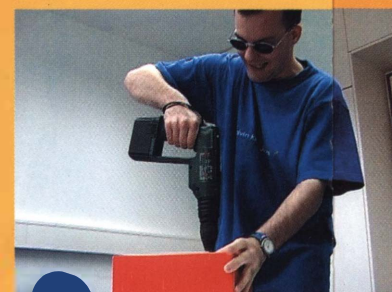
NEVERENDING STORY

Durchstreifen Sie mit Jörg Spormann das Edel-Adventure zur Unendlichen Geschichte, und erleben Sie die wunderschöne Grafik.



NBA 2000

Mit den Profis aus der amerikanischen Liga werfen Sie in der Halle ein paar Körbe und streiten beim Streetball Mann gegen Mann. Unser Reporter vor Ort heißt Heinrich Lenhardt.



GAMESTAR-TV

Ein Geschenk zum zweijährigen Jubiläum des GameStar-Magazins sorgt für viel Verwirrung in der Redaktion. Ausgerechnet dann kommt auch noch der Herr von der BPjS zu Besuch...

Bonus-CD

GameStar Bonus-CD 10/99 Vollversion G-Nome

Mit 21 Patches, 17 Treibern und aktuellen Programmen wie Dirty Little Helper 98 Lite, DataStar sowie Grafiktools ist die Bonus-CD bis zum Rand gefüllt. Zudem gibt's Updates zu Alpha Centauri, Dungeon Keeper 2, StarCraft und Heroes of Might and Magic 3.

Im Heft vor der Seite 123

Mehr CD-Infos auf Seite 179

Jubiläum!

Willkommen zum Jubiläums-GameStar! Mit dieser 25sten Ausgabe feiern wir unseren zweiten Geburtstag – und Sie können mitfeiern: Extraviele Seiten, die bislang umfangreichste Titelgeschichte (natürlich zu **Command&Conquer 3**), der exklusive Vorabtest zu **Age of Empires 2**, drei prallgefüllte CDs und gleich zwei Vollversionen sind unser Dankeschön an Sie. Eine große Verlosung mit Preisen im Wert von über 60.000 Mark gibt's obendrauf. Wer jetzt ein Jubiläums-Abo abschließt, erhält drei Ausgaben zum halben Preis frei Haus. Und wenn Sie einen neuen Abonennten für uns werben, haben Sie die Auswahl unter absoluten Top-Prämien.

In nur zwei Jahren hat sich GameStar vom ambitionierten Neuling zu einem der wichtigsten PC-Spielemagazine gemausert. Nach den aktuellen IVW-Zahlen trennen uns weniger als 17.000 verkaufte Hefte vom Marktführer, bei einem Abstand von über 150.000 Heften zum Drittplazierten. In Zukunft wollen wir noch mehr exklusive Stories für Sie an Land ziehen und noch mehr Einfluß geltend machen. Etwa für bessere deutsche Lokalisationen, wie im Report **Spiele-Verschnitt** von Christian Schmidt.

Pünktlich zum Jubiläum haben wir die CDs erstmals nicht ins Titelblatt integriert, sondern direkt danach eingeheftet. Zum einen beschwerten sich viele Leser, daß die ungeschützen CD-Oberseiten am Kiosk verkratzt werden können. Zum anderen haben wir nun mehr Platz für wichtige Themen. Sie können die CD-Tasche zudem komplett heraustrennen und abheften. Schreiben Sie uns doch, wie Sie diese Neuerung finden!

Vielen Dank,

Ihr GameStar-Team

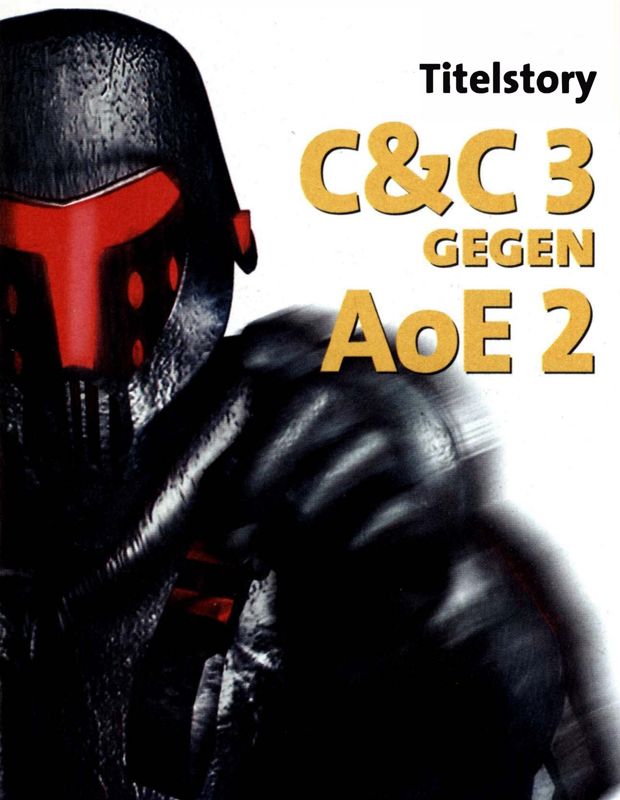



Outrage
entertainment


Interplay


Virgin
INTERactive

10/99



86 Das gibt's nur bei GameStar: Die Echtzeit-Giganten **Command&Conquer 3** und **Age of Empires 2** haben wir in unseren Vorabtests in allen wichtigen Kategorien miteinander verglichen. Wir sagen Ihnen, wer im Duell der Titanen wo die Nase vorn hat.



Aktuell

Aktuell

Tests

Tests

Budget

Kurztests

Tips&Tricks

Cheats & Kurztips

Tips&Tricks

Lösungen & Taktiken

Hardware

Schwerpunkt: Game-Controller

Einzeltests

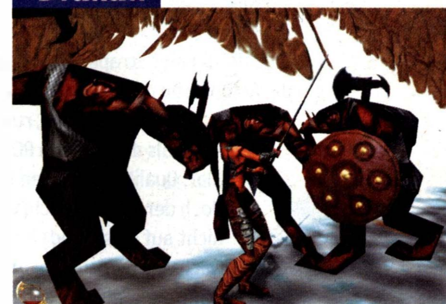
Rubriken

Fifa 2000



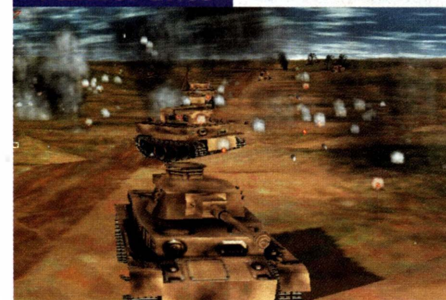
48 Kann die beste Fußball-Simulation noch besser werden? Wir haben uns Fifa 2000 bei EA Sports angeschaut.

Drakan



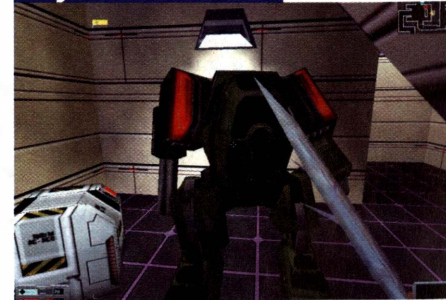
116 Die bildhübsche Rynn und ihr mächtiger Drache kämpfen in Drakan zu Lande und in der Luft.

Panzer Elite



154 Exklusiv im Test: Panzer Elite simuliert nervenaufreibende Tankgefechte im Zweiten Weltkrieg.

System Shock 2



160 Überlebenskampf als fast perfekter Genre-Mix: System Shock 2 bietet Dramatik pur.

Gerüchte, Szene

Command& Geldher!

Mit ständigen Terminverschiebungen hat Command&Conquer 3 erst die Geduld der Spieler strapaziert. Jetzt sind die Geldbörsen dran: Fast 100 Mark soll die deutsche Version kosten, rund 20 mehr als die meisten PC-Spiele. Klar, Qualität hat ihren Preis. Doch der satte Aufschlag ist nicht auf Westwoods Mist gewachsen: EA Deutschland hält die Hand auf. Dabei ist's den Herrschaften völlig egal, daß viele C&C-Fans noch zur Schule gehen. Hat bei EA vielleicht mal jemand daran gedacht, daß es Jugendliche geben könnte, die seit Monaten auf das Spiel sparen? Und wodurch ist dieser satte Aufschlag eigentlich gerechtfertigt? Bestimmt nicht durch die Lokalisierung, denn die hat Westwood selbst gemacht – und zwar so mau, daß eher eine Preissenkung angesagt wäre. Ich werde diese Abzockerei jedenfalls nicht mitmachen, sondern mir die US-Version kaufen.

Martin Deppe
ltd. Redakteur

Preisnepp um C&C 3

Electronic Arts bittet die Kundschaft zur Kasse: **Command&Conquer 3** – allein hierzulande sollen zum Erscheinungstag 300.000 Exemplare an den Handel ausgeliefert worden sein – wird nach den Wünschen des Spielekonzerns bundesweit für knapp 100 Mark in den Regalen stehen; normalerweise kosten PC-Spiele um die 20 Mark weniger. Wie zwei von GameStar befragte Einzelhändler erklärten, übe der Vertrieb von Electronic Arts massiven Druck aus, um den 100-Mark-Preis an allen Ladenkassen durchzusetzen. Einer der Ladenbesitzer meinte, es könne Händlern, die **Tiberian Sun** günstiger anbieten, durchaus passieren, daß sie mit dem nächsten wichtigen Titel von EA »versehentlich« ein paar Tage später beliefert würden. Ein Pressesprecher von Electronic Arts begründete den hohen Preis auf Anfrage von GameStar mit »regionaler Preisdifferenzierung« und den »hohen Entwicklungskosten«. Seltsam: In den USA kostet **C&C 3** nicht mehr als andere Spiele. Sogar eine aufwendig verpackte und limitierte **Platinum Edition** (mit Soundtrack-CD und Zinnfigur) ist dort für 50 US-Dollar zu haben – umgerechnet rund 93 Mark.



Command&Conquer 3: Deutlich teurer als andere Spiele.

Half-Life: Opposing Force

Das ist die Chance für angehende Leveldesigner: Valve sucht nach Multiplayer-Karten für das **Half-Life**-Addon **Opposing Force**. Wer kreativ mit Editoren wie Worldcraft umzugehen weiß, reicht sein Meisterwerk direkt bei den Entwicklern ein. Eine hochkarätige Jury aus Valve- und Gearbox-Mitarbeitern will die drei besten Levels auswählen und in **Opposing Force** verwenden, außerdem erhalten die Gewinner jeweils 1.000 Dollar. Die restlichen Mehrspieler-Maps werden von bekannten Designer-Größen entwickelt – darunter Richard »Levelord« Gray, Gastautor in GameStar 6/99 und 7/99.

➔ **www.won.net**

Alice im Quake-Land

Ein Kinderbuch wird zum Ballerspaß, **Alice im Wunderland** zum Alptraum: Mit dem Titel **American McGee's Alice** entsteht auf Basis des Märchen-Klassikers von Lewis Carroll ein Actionspiel. Die kleine Alice steuern Sie in **Tomb Raider**-Perspektive durch ihre Traumwelt bis zum Mittelpunkt der Erde. Auch

★★★ News-Ticker ★★★

★★★ **Blizzard:** Die Kult-Firma hat endgültig bestätigt, im September auf der Londoner Spielemesse ECTS ihr nächstes Spiel anzukündigen. Insider tippen auf WarCraft 3. ★★★ **Eidos:** Die Firma hat sich für sechs Jahre die Exklusivrechte für Computerspiel-Umsetzungen der Olympischen Spiele gesichert. ★★★ **LMK:** Angeblich wird das Rollenspiel von Attic eingestellt. ★★★ **Command&Conquer:** Das Actionspiel im C&C-Universum trägt einen neuen Titel. Statt Commando wird es Renegade heißen. ★★★ **Messiah:** Das Actionspiel von Shiny wird nach Fan-Protesten auf dem ganzen Monitor zu sehen sein – nach bisheriger Planung sollte es nur die Hälfte der Fläche nutzen. ★★★ **Turok:** Acclaim kündigt an, daß gegen Ende 2000 der dritte Teil des 3D-Actionspiels erscheinen soll. ★★★ **Guido Henkel:** Der ehemalige Chef von Attic (Das Schwarze Auge) verläßt Interplay mit unbekanntem Ziel. Wer sich künftig um sein Projekt Planescape Torment kümmert, steht noch nicht fest. ★★★ **Braveheart:** Das Strategiespiel kommt in einer überarbeiteten Version in den Handel, in der Sie die Gegner in Schlachten auf dem Radar sehen können – Spaß macht's trotzdem nicht.

Börsenfieber

Schlußkurse vom 20.08.99

Hier eine Übersicht der Aktienkurse wichtiger Spielefirmen (in US-Dollar bzw. Euro). Wir drucken die Schlußkurse vom 20.08.99, dazu die Veränderung seit dem 23.07.99 (alle Angaben ohne Gewähr).

Acclaim	US $	6,468	-9,82%
Activision	US $	14,250	-0,87%
Eidos	US $	55,250	+22,10%
Electronic Arts	US $	65,500	+23,88%
GT Interactive	US $	2,875	-4,17%
Hasbro	US $	26,000	-1,89%
Infogrames	Euro	66,500	-0,75%
Interplay	US $	2,375	-10,58%
Microsoft	US $	83,375	-8,44%
Take 2	US $	8,813	+2,55%
THQ	US $	30,000	+/- 0,00%
Ubi Soft	Euro	108,000	+0,47%

Figuren wie die Grinsekatze sollen auftreten; voraussichtlich ändert die PC-Alice – wie im Buch – öfters ihre Größe. Hinter dem neuen Projekt stecken alte Bekannte: Hauptverantwortlich ist American McGee, lange Jahre neben John Romero Map-Designer bei id Software, dort Ende '98 gefeuert, inzwischen bei Electronic Arts. EA tritt als Publisher auf, id Software steuert die **Quake 3**-Engine bei. Die eigentliche Entwicklungsarbeit übernimmt Rogue Entertainment. Deren Geschäftsführer heißt Barrett Alexander und war bis vor kurzem in ähnlicher Funktion bei id beschäftigt. Und auch örtlich hält Alice engen Kontakt zu Carmack & Co: Die Studios von Rogue liegen gerade mal eine Etage unter denen der id'ler in Mesquite/Texas.

→ www.american.ea.com



American McGee's Alice: Das brave Mädel mutiert bei id zum PC-Satansbraten.

Aus für Jane's

Einem Genre geht's an den Kragen: Angeblich entwickeln die Simulations-Profis von Jane's künftig keine Solospiele mehr. Den Gerüchten zufolge prüfe man derzeit, welche Titel soweit sind, daß man sie mit minimalem Restaufwand fertigstellen kann. Alle anderen Projekte werden eingestellt; erst kürzlich strich die Firma **A-10** von der Release-Liste. Jane's soll sich anschließend – wie bereits das ebenfalls zu Electronic Arts gehörende Label Origin – ausschließlich Online-Spielen per Internet widmen. Als Grund für den Kurswechsel werden die miserablen Verkaufszahlen von Simulationen genannt; selbst ein erstklassiges Programm wie **World War 2 Fighters** liegt wie Blei in den Regalen.



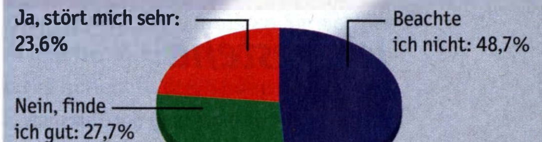
Jane's: Die Simulations-Profis machen keine Solospiele mehr (Bild: World War 2 Fighters).

Frage des Monats

In Ausgabe 9/99 fragten wir:

»Stößt Sie übertriebene Gewaltdarstellung in PC-Spielen ab?«

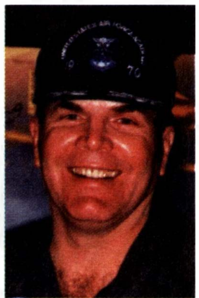
Ergebnis: Gewaltexzesse werden schlicht ignoriert – von fast der Hälfte der Umfrage-Teilnehmer.



Quelle: 1.000 GameStar-Mitmachkarten (9/99)

Bill Stealey

Woran erkennt man, daß eine Branche erwachsen wird? Unter anderem daran, daß die Stammväter in Rente gehen. »Wild« Bill Stealey, ehemaliger Kampfpilot, zusammen mit Sid Meier Mitbegründer von Microprose und bis vor kurzem Chef bei Interactive Magic, ist auf eigenen Wunsch von seinem Posten zurückgetreten. Stealey will sich künftig hauptsächlich seinen Hobbys (Fliegen und Golfen) widmen. Immerhin bleibt er seiner maroden Ex-Firma als Berater erhalten. PS



Bill Stealy: Der wilde Bill geht in Rente.

Terminkalender

Netzwerk-Partys bis Oktober '99

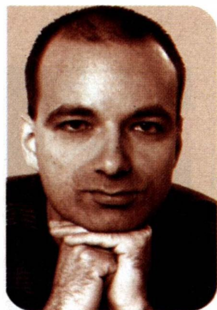
LAN-Parties sind hip: Bei den meisten dieser Multiplayer-Großveranstaltungen müssen Sie einen Rechner samt eingebauter Netzwerk-Karte mitbringen; der wird dann in ein großes Netzwerk eingeklinkt. Bitte beachten: Die meisten LAN-Partys haben eine fest begrenzte Teilnehmerzahl – ohne Anmeldung können Sie nicht mitmachen.

Veranstaltung	Ort	Teilnehmer	Info-Adresse	Termin
Hall-of-Lan	Pocking/Passau	300	www.hall-of-lan.de	3.9. bis 5.9.99
Dark Awakening	Niederbreitbach/Koblenz	130	www.niederbreitbach.purespace.de/	3.9. bis 5.9.99
Wipeout XL	Altdorf/Nürnberg	200	www.wipeoutxl.de	3.9. bis 5.9.99
Sudden Death 3	Ahnsbeck/Celle	100	www.sudden-death.de.cx/	10.9. bis 11.9.99
Lan-Party	Urexweiler/Saarland	80	redhats.lanparty.de	11.9. bis 12.9.99
Darkbreed 2/99	Hamburg	800	www.darkbreed.net/992	17.9. bis 19.9.99
Lan-Fun	Leipzig	200	www.webdisk.de/~lanparty/	18.9. bis 19.9.99
Lan-Mania	Hülben/Stuttgart	120	www.lan-mania.de	18.9. bis 19.9.99
Hold 99	Bad Münstereifel	100	www.dkc.de/hold	1.10. bis 3.10.99
Netplanet	Wels/Österreich	300	come.to/netplanet	1.10. bis 3.10.99

Spiele News

Ich gestehe

Spätestens seit Erfindung der Talkshow gibt es nichts mehr, worüber nicht geredet wird. Mittlerweile outet sich jeder zu allem. Doch viele PC-Spielefans leben mit einem Komplex, dessen Aufarbeitung noch ganze Psychologen-Generationen beschäftigen wird: der Furcht vorm Spieleversagen.



Mir öffnete System Shock 2 die Augen. Stetig auferstehende Mutanten und kümmerliche Hitpoint-Restbestände trieben mich zum Äußersten: Ich wartete, bis Frau und Hund aus dem Haus waren, und stellte heimlich den Schwierigkeitsgrad auf »Easy«. Als ich dann auch noch daran verzweifelte, einen wichtigen Gegenstand in der finstersten Ecke der Leveldesign-Geschichte zu finden, dämmerte mir die Erkenntnis: Dieses Spiel ist einfach schwierig. Es gibt keinen Grund, Minderwertigkeitskomplexe zu entwickeln. Und es ist völlig okay, dem Monitor ausgewählte Seemannsflüche entgegenzuschleudern.

Lassen Sie uns deshalb ganz offen über unsere Beziehungen zu schwierigen Spielen nachdenken. Vorbestellungen für den Selbsthilferatgeber »Wenn Spieler zu sehr leiden« nimmt der Verlag entgegen.

Heinrich Lenhardt
US-Korrespondent



Invictus: Echtzeit-Strategie mit Hercules.



Quake 3 Arena: Ein Tutor verrät auch dem Marine, wo er Munition findet.

Quake 3 Arena

Voraussichtlich ab November '99 wird scharf geschossen: Auf einer Präsentation hat id Software erstmals die Bots vorgestellt, gegen die Sie im Solo-Modus von **Quake 3 Arena** antreten. Rund 20 unterschiedliche Computerkämpfer soll es im fertigen Spiel geben, darunter nicht nur Aliens und Roboterkrieger. Wir waren besonders von einem Inline-Skater angetan, der schwungvoll über andere Spielfiguren hüpft. Wie stark das Multiplayer-lastige Programm auch Einsteiger ansprechen will, zeigt ein innovatives Feature: Neulinge werden auf Wunsch von einem Tutor-Bot an die Hand genommen und auf einer Sightseeing-Tour in die Level-Geheimnisse eingeweiht: Wo sind die besten Waffen, wie kommt man an Quad-Damage, wo ist Munition versteckt?

Info: Activision, ☎ (089) 96 11 88 50

Invictus

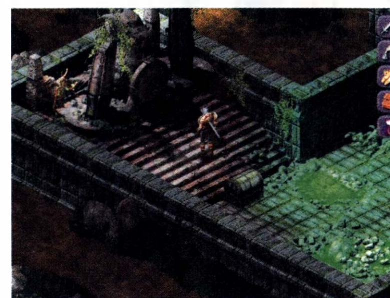
Beim Zeus: Unter dem Titel **Invictus – In the Shadow of Olympus** entsteht derzeit ein Echtzeit-Strategiespiel vor dem Hintergrund der griechischen Mythologie. Sie schlüpfen in die Rolle von zerstrittenen Göttern auf dem Olymp. Als Athene oder Poseidon stellen Sie Ihre irdischen Truppen möglichst geschickt zusammen und schicken sie in den Kampf. Insgesamt wird es 30 Einheiten geben, alle stammen – wie etwa die Gorgonen – aus Homers **Odyssee**. Auch sagenumwobenen Helden wie Herkules und Achilles sollen Sie begegnen. Die Schlachtfelder werden mit einer Mischung aus 3D-Polygonen und Voxeln erstellt. Wenn die Götter mit Interplay sind, erscheint das Programm – voraussichtlich im 1. Quartal 2000.

Info: Interplay, ☎ (040) 89 70 33 33

Revenant

Ungeduldige **Diablo 2**-Jünger können die Wartezeit auf den potentiellen Blizzard-Hit demnächst mit **Revenant** überbrücken. In dem Rollenspiel scheuchen Sie einen Helden in isometrischer Sicht durch eine Fantasy-Welt und retten sowohl Ihr Königreich als auch Ihre Prinzessin. Die Kämpfe setzen stark auf Action: Per Tastaturkommando verkloppen Sie Gegner mit Fäusten, Schwertern oder Äxten. Im Spielverlauf erlernen Sie besondere Specialmoves. Wahlweise sollen Sie auf ein Magiesystem zurückgreifen können. Der geplante Veröffentlichungstermin: Ende September '99.

Info: Eidos, ☎ (01805) 22 31 24



Revenant: Rollenspiel im Diablo-Stil

Colin McRae Rally 2

Die Spielmechaniker bei Codemasters schrauben eifrig am Nachfolger des Rennspiel-Hits **Colin McRae Rally**. Teil 2 soll nächstes Jahr erscheinen und eine verbesserte Grafik-Engine aufweisen.



Colin McRae Rally 2: Frisch lackierte Autos.

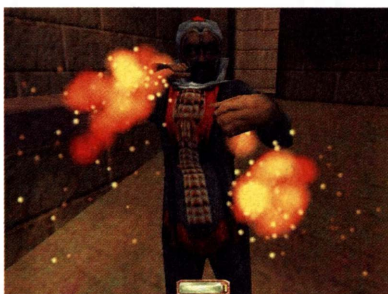
Vor allem den Rallye-Autos wollen die Konstrukteure eine höhere Polygonzahl spendieren, außerdem bekommen sie dank einer neuartigen »Reflection-Mapping«-Technik weitgehend orginalgetreue Wagen-Lackierungen.

Info: Codemasters, ☎ (089) 23 03 51 88

Dark Project 2 – Metal Age

Meisterdieb Garrett geht wieder auf Beutezug: Im 3D-Action-Adventure **Dark Project 2 – Metal Age** dürfen Sie erneut die Metropole aus dem ersten Teil unsicher machen. Künftig werden Ihnen weniger Monster, aber mehr Wachen und Soldaten über den Weg laufen. Die sollen kräftig dazu lernen: Offene Türen und verschwundene Gegenstände erregen Mißtrauen. Wenn es zu dunkel ist, zünden sie erloschene Fackeln wieder an – ärgerlich für den Langfinger im Schatten. Im Frühjahr 2000 gehen Sie voraussichtlich wieder auf Diebeszug.

Info: Eidos, ☎ (01805) 22 31 24



Dark Project 2: Die Wachen lernen dazu.

Tachyon: The Fringe

Grenzenlose Freiheit im All – das soll das Weltraumspiel **Tachyon: The Fringe** bieten. Als Söldner müssen Sie sich zu Beginn entscheiden, ob Sie für ein Firmenkonglomerat oder die Rebellen kämpfen. Dann haben Sie aber immer die Wahl zwischen verschiedenen Aufträgen. Mit einigen verdienen Sie Geld, die anderen treiben die Handlung voran. Sobald ausreichend Bares in der intergalaktischen Kasse ist, heuern Sie Begleiter an oder rüsten Ihr Schiff auf. NovaLogics Ausflug ins All startet voraussichtlich im 1. Quartal 2000.

Info: NovaLogic, www.novalogic.com



Tachyon: Heiße Kämpfe im Universum.

Killer Loop

Das Highspeed-Rennspiel **Yarg** (siehe Preview in GameStar 2/99) bekommt einen neuen Namen: Noch im Herbst '99 soll es als **Killer Loop** in den Läden stehen. Sie sitzen am Steuer eines futuristischen Tripods, das auf drei Kugeln über gewundene Strecken rollt. Weil die aberwitzig konstruierten Fahrbahnen schon mal Überkopfabschnitte und Loopings enthalten, müssen Sie sich per Magneten kurzzeitig an den Straßenbelag heften. In drei Stufen ausbaubare Extrawaffen werden Ihnen die Gegner vom Leib halten.

Info: Crave, www.yarg.de



Killer Loop: Die Flitzer legen Tempo vor.

GameStar-Charts SEPTEMBER OKTOBER

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	System Shock 2	Rollenspiel	Looking Glass	90%
2	Unreal Tournament	3D-Action	Epic Games	88%
3	Drakan	Actionspiel	Surreal	84%
4	Panzer Elite	Panzer-Simulation	Wings Sim.	84%
5	Aliens versus Predator	3D-Action	Fox Interactive	84%
6	Seven Kingdoms 2	Echtzeit-Strategie	Enlight	83%
7	Darkstone	Rollenspiel	Delphine	80%
8	Civ 2: Test of Time	Strategie	Microprose	80%
9	Hidden & Dangerous	3D-Action	Take 2	78%
10	Fußball Int. 2000	Sportspiel	Microsoft	78%
11	Shadow Man	Actionspiel	Acclaim	78%
12	Bundesliga Stars 2000	Sportspiel	EA Sports	77%
13	Castrol Honda Superbike	Rennspiel	Interactive E.	76%
14	Might & Magic 7	Rollenspiel	New World C..	75%
15	PGA Champ. Golf '99	Golfsimulation	Sierra	75%
16	Rites of War	Taktik-Spiel	SSI	70%
17	Skout	3D-Action	Modern Games	69%
18	K.O.	Box-Simulation	Data Becker	68%
19	Starfleet Command	Echtzeit-Strategie	Interplay	68%
20	Fly	Flugsimulation	Take 2	68%

Die 20 besten PC-Spiele im September und Oktober. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 9/99 und 10/99.

Spiele News

Star Trek: Der Aufstand

Kämpfen und Rätseln mit Captain Picard und Data: Activisions Action-Adventure **Star Trek: Der Aufstand** macht's möglich. Als frischgebackener vulkanischer Fähnrich kehren Sie auf den Planeten Ba'ku zurück, den Schauplatz des neunten Enterprise-Films. Rund neun Monate nach den mysteriösen Geschehnissen sollen Sie Ba'kus Geheimnis lüften. Da Sie dort auf aggressive Romulaner treffen, wird das Spiel sehr actionlastig. So müssen Sie per Phaser die



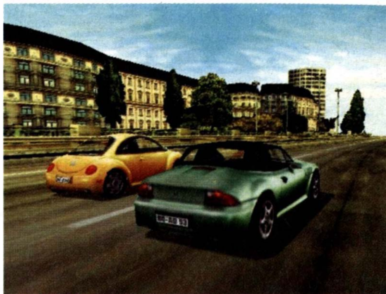
Star Trek: Auch gegen die schwebenden Kampfdronen aus dem Kinofilm müssen Sie mit Ihrem Phaser antreten.

schwirrenden Kampfdrohnen vom Himmel holen, die schon im Kinofilm für Streß sorgten. Mit dem legendären vulkanischen Betäubungsgriff lähmen Sie Wachen, um einen romulanischen Tarnanzug zu mopsen. Ihren Helden sehen Sie aus diversen Kameraperspektiven; neue Aufträge erhalten Sie von Jean-Luc und Data direkt in der Spielgrafik oder per Kommunikator.

Info: Activision, ☎ (089) 96 11 88 50

Autobahn Raser 2

Spielerisch und optisch war **Autobahn Raser** ein Totalschaden, für den zweiten Teil gelobt Hersteller Davilex Besserung. Die Grafiken sollen zeitgemäßer ausfal-



Autobahn Raser 2: Die Autos im Spiel sind realen Vorbildern nachempfunden: hier rasen New Beatle und Z3 durchs schöne Wien.

len, die Autos sich zuverlässiger steuern lassen. Von anderen Rennspielen will sich **Autobahn Raser 2** wegen der Schauplätze abheben: Sie rasen nicht über anonyme Phantasiekurse, sondern durch Nachbildungen echter Städte. Unter anderem werden Sie über den Münchner Marienplatz brettern oder dem Frankfurter Römer einen Besuch abstatten können. Zwischen den Stadttouren liegen jeweils Etappen auf deutschen Autobahnstrecken. Wenn alles klappt, können Sie ab Ende '99 Gas geben.

Info: Davilex, www.davilex.de

Thandor

Überraschende Konkurrenz für **Earth 2150**: Das deutsche Software-Haus Innonics will Oktober '99 das Echtzeit-Strategiespiel **Thandor** veröffentlichen. Wie im Genre üblich, stellen Sie Ihre Basis in die Landschaft, bauen Ressourcen ab und bekämpfen bis zu drei feindliche Bündnisse. Die Vehikel sollen aus getrenntem Chassis und Waffenaufsatz bestehen, die sich beliebig montieren lassen. Einheiten, Gebäude und Spielfeld sind komplett in 3D gehalten. Innonics will auf ein aufwendiges Drumherum verzichten und sich auf das Wesentliche konzentrieren: Einfache Bedienung und spannende Gefechte.

Info: Innonics, www.innonics.de



Thandor: Echtzeit-Strategie aus Hannover.

Warhammer 40K

Nach diversen Strategietiteln wie **Dark Omen** oder **Rites of War** (siehe Test) findet bald auch ein 3D-Actionspiel sein Plätzchen im **Warhammer**-Universum. In **Agents of Death** spielen Sie einen Eversor-Assassinen unter der Fuchtel des Imperators. Die teure Lizenz hat sich die polnische Spielefirma Mirage gesichert, die bereits mit dem 3D-Actionspiel **Mortyr** zweifelhafte Erfahrungen sammeln konnte. Für **Agents of Death** wird eine aufgepeppte **Mortyr**-Engine zum Einsatz kommen. Ende 2000 sollen Sie losschlagen können.

Info: Mirage, www.mirage.com.pl



Warhammer 40K: Als Assassine für den Imperator im Warhammer-Universum.

Leser-Charts

Platz		Spiel
1	[1]	Half-Life
2	[2]	StarCraft
3	[3]	Unreal
4	[5]	Need for Speed 4
5	[7]	Dungeon Keeper 2
6	[8]	Baldur's Gate
7	[9]	Age of Empires
8	[4]	Jagged Alliance 2
9	[11]	Anno 1602
10	[14]	Diablo
11	[6]	Die Siedler 3
12	[12]	Outcast
13	[10]	Fifa 99
14	[15]	C&C 2: Alarmstufe Rot
15	[16]	Midtown Madness
16	NEU	Aliens versus Predator
17	[-]	Grand Theft Auto
18	[13]	Need for Speed 3
19	[19]	Rollercoaster Tycoon
20	[17]	Heroes of Might & Magic 3

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.


Deus Ex: Die ersten Levels des futuristischen 3D-Rollenspiels sind mittlerweile fertig.

Deus Ex

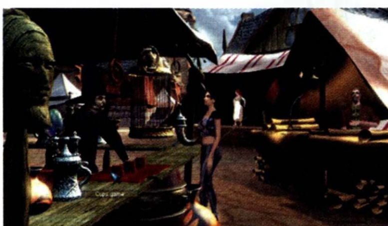
Die »Göttliche Maschine« kommt zügig voran. Das Rollenspiel **Deus Ex** wird unter Aufsicht von Warren »**Ultima Underworld**« Spector entwickelt und will Sie als Geheimagent in die Zukunft versetzen. Nach Auskunft der Entwickler sind die ersten drei Missionen weitgehend fertig – darunter eine in Paris –, die anderen nähern sich einem spielbaren Zustand. Trotz Ego-Sicht geht's in dem Programm nicht ums Kämpfen. Sie können mit Passanten plaudern oder Nebenaufträge annehmen. Die Hauptfigur bauen Sie mit Implantaten aus und entwickeln sich entweder zum Hightech-Krieger oder zum Spion, der seine Gegner mit Tränengas überrascht. **Deus Ex** soll im Frühjahr 2000 fertig sein.

Info: Eidos, ☎ (01805) 22 31 24

Longest Journey

Wenn die Amerikaner keine Adventures mehr machen wollen, müssen eben die Norweger ran. Die Osloer Firma Funcom bastelt derzeit an **Longest Journey**, einem Point-and-click-Abenteuer klassischer Machart. Sie verkörpern April Ryan, die zwischen zwei Welten wechseln kann – und beide vor dem Chaos retten muß. Die Reise soll im Oktober '99 losgehen.

Info: Funcom, www.longestjourney.com


Longest Journey: Reise zwischen zwei Welten.

The Corporate Machine

Geld regiert die Welt – und die Wirtschaftssimulation **The Corporate Machine**. Als Firmenchef, unter anderem in der Auto- oder Flugzeugbranche, sollen Sie die Vormachtstellung auf globalen Märkten erobern können. Sie entwickeln Güter, produzieren sie und sorgen mit geschicktem Marketing dafür, daß König Kunde zugreift. Fabrikanlagen und Verwaltungstürme sehen Sie in Bitmap-Grafik. Ein Mausklick befördert Sie in Menüs, wo Sie Forschungsgelder verteilen oder Arbeiter anheuern. Auch Industriespionage oder ins Konkurrenzlager geschleuste Computerviren stehen angehenden PC-Managern zur Verfügung. Ab Ende '99 soll **The Corporate Machine** für Umsätze bei Ubi Soft sorgen. Geplanter Erscheinungstermin: Ende '99.

Info: Ubi Soft, ☎ (0211) 338 00 33


The Corporate Machine: Global wirtschaften.

Verkaufs-Star

Platz		Spiel
1	[2]	Outcast
2	[3]	Need for Speed 4
3	[1]	Dungeon Keeper 2
4	NEU	Hidden & Dangerous
5	[4]	X – Beyond the Frontier
6	[11]	Star Wars: Die dunkle Bedr.
7	[7]	Rollercoaster Tycoon
8	[8]	Official Formula 1 Racing
9	[6]	MechWarrior 3
10	[9]	Star Trek: Birth of the Feder.
11	[14]	Die Siedler 3
12	[5]	Aliens versus Predator
13	[10]	Heroes of Might & Magic 3
14	[-]	Sim City 3000
15	[15]	Civilization: Call to Power
16	[12]	Die Völker
17	[16]	Star Wars: Racer
18	[-]	Anno 1602
19	[13]	Midtown Madness
20	[19]	Jagged Alliance 2

Erhebungszeitraum: August '99; nach den Verkaufszahlen von SATURN

Sheep

Schafe sind blöd. Weil die hilflosen Tierchen ohne Ihre Hilfe von einer Katastrophe in die nächste rennen würden, sollen Sie im Denkspiel **Sheep** nach **Lemmings**-Vorbild eingreifen und die Herde sicher durch 16 Levels geleiten. Die Wollieferanten sollen sich je nach Welt unterschiedlich verhalten; in der Disco fühlen sie sich beispielsweise lauter Musik eher zugeneigt als Ihren Kommandos. Voraussichtlich ab November '99 können Sie als Hobbyschäfer loslegen.

Info: Empire, www.empire.de



Sheep: Verrücktes Denkspiel mit Schafen.

Technik News

Intel – die beleidigte Leberwurst

Vor kurzem sorgte eine Meldung für Aufsehen, der zufolge Intel Lieferengpässe bei BX-Chipsätzen für Pentium-II/III-Mainboards habe. Lanciert wurden die News ausgerechnet an dem Tag, als der Athlon sein offizielles Debüt feierte. Ein Schelm, wer Böses dabei denkt!



Ich kann mich nicht erinnern, daß Intel jemals Probleme mit der Chipsatz-Produktion gehabt hätte. Geradezu lachhaft finde ich die Begründung, man sei »überrascht von der hohen Nachfrage«. Ja glaubt der Riese denn, ein Pentium III funktioniert auch ohne Steuerbausteine? Was wirklich hinter dieser Aktion stecken könnte: Die Chipknappheit trifft vielleicht ganz zufällig jene Mainboard-Hersteller, die gerade eine Athlon-Platine in der Mache haben. Und die werden sich genau überlegen, wie sie darauf reagieren sollen. Denn praktisch alle wichtigen Anbieter machen einen Großteil ihres Geschäfts mit BX-Modellen. Soweit würde der Trick tatsächlich funktionieren – an tauglichen Athlon-Mainboards herrscht bislang Mangelware, Neuankündigungen erreichen nur schleppend die Öffentlichkeit.

Intel sollte besser mehr Gehirnschmalz in seine Prozessortechnik stecken, anstatt mit miesen Winkelzügen AMD eins auswischen zu wollen. Gerüchte machen den Umlauf, nach denen heuer zwar noch einige neue Pentiums eingeführt werden, von denen aber keiner schneller als ein entsprechender Athlon sein soll. Wer braucht dann schon noch einen BX-Chipsatz...

Michael Galuschka
ltd. Redakteur

Voodoo 4

Noch in diesem Jahr soll 3Dfx' neue, voraussichtlich schlicht **Voodoo 4** betitelte 3D-Karten-Generation in den Händlerregalen stehen. 3Dfx verweist dabei besonders stolz auf ein Feature namens T-Buffer: Damit sollen Effekte wie Full-Scene-Antialiasing, Motion Blur und Tiefenunschärfe (Depth of Field, DOF) ohne bemerkenswerte Geschwindigkeitsverluste machbar sein – allerdings nur unter Glide. Weitere Merkmale betreffen neben erhöhten Taktraten bis zu 64 MByte Speicher und den langersehnten Support von 32-Bit-Rendering.

Info: www.3dfx.com

Via als Dritte Kraft

Langsam mausert sich die taiwanesische Firma Via, bislang als Chipsatz-Produzent bekannt, zum ernsthaften Konkurrenten



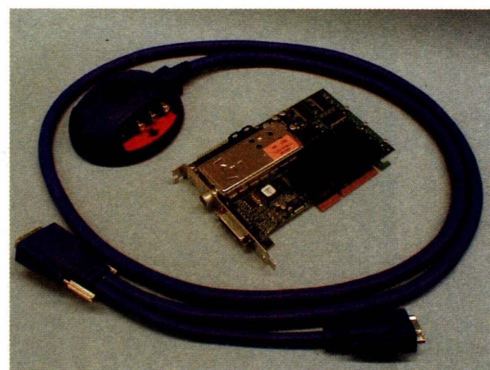
Mit dem Apollo KX133 entwickelt Via derzeit den ersten nicht-AMD Athlon-Chipsatz.

für Intel und AMD. Nachdem sie vor kurzem Cyrix aufkaufte, hat Via nun auch die Rechte am Winchip von IDT übernommen. Das klassische Geschäft wird dennoch nicht vernachlässigt: Demnächst will man als erster nach AMD einen Chipsatz für den Athlon namens **Apollo KX133** vorstellen, der unter anderem PC133 und AGP 4x unterstützen soll.

Info: www.via.com.tw

Voodoo-TV

Lange hat's gedauert, doch endlich ist es soweit: Das Topmodell der **Voodoo** 3-Baureihe mit dem Zusatz **3500 TV** steht in den Startlöchern. Neben einem auf 183 MHz getakteten Grafikchip findet sich auf der vollgepropften Platine noch ein Samsung TV-Tuner. Auffälligster



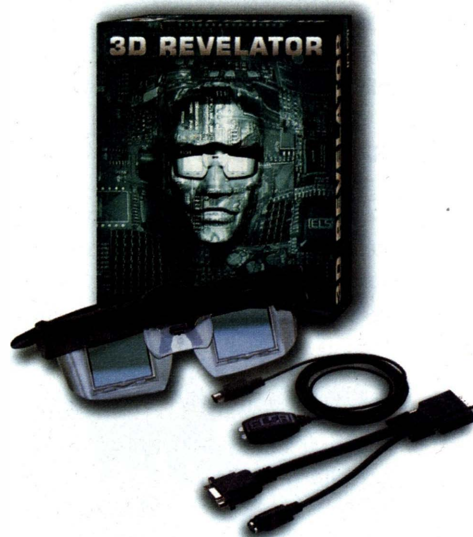
Die Voodoo 3 3500 TV ist mit TV-Tuner und Video-Anschlußkästchen ein echtes Multimedia-Gerät.

Bestandteil des Pakets ist aber eine rotblaue Signalbox mit fingerdicken Kabeln. Hier können Videosignale (Composite, S-VHS) von und zur Karte geschickt werden. Kosten soll die **Voodoo 3 3500 TV** rund 600 Mark. Im nächsten Heft finden Sie einen ausführlichen Vergleichstest mit dem direkten Konkurrenten, ATIs All-in-Wonder 128.

Info: www.3dfx.com

3D-Brille für alle

Elsa hat für seine gelungene 3D-Brille **Revelator** neue Treiber veröffentlicht, mit denen eine hauseigene Grafikkarte nicht mehr Pflicht ist. Statt dessen können sich ab sofort auch Besitzer von Creative- oder Diamond-Grafikkarten mit **TNT/TNT 2/TNT 2 Ultra**-Chips dem 3D-Genuß hingeben. Da hiermit auch einer der Kritikpunkte des Tests aus GS 7/99 hinfällig ist, heben wir die Gesamtnote nachträglich um ein Zehntel auf 1,8 an.



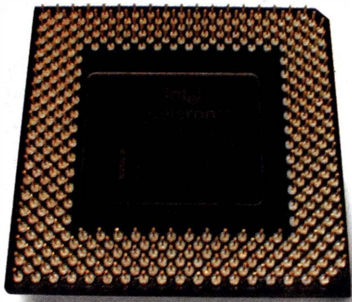
Dank neuer Treiber können nun auch Besitzer von TNT-Karten anderer Hersteller die Elsa-3D-Brille einsetzen.

Neuer 3D-Chip von Nvidia

Eine neues 3D-Zeitalter im Spielebereich soll Nvidias nächste Chip-Generation einläuten: Der unter dem Code **NV10** entwickelte Baustein (endgültiger Name steht noch nicht fest) wird die Geometrie- und Beleuchtungsberechnung (Transform & Light, T&A) übernehmen, was derzeit noch der Hauptprozessor macht. Damit könnte die CPU schlagartig ein vergleichsweise vernachlässigbarer Faktor werden, da für deren Restaufgaben kaum noch mehr als 400 MHz nötig wären. Laut Nvidia befindet sich der **NV10** bereits in Produktion, mit ersten Produkten ist im November zu rechnen.
Info: www.nvidia.com

Celeron mit 500 MHz

Als neuestes Mitglied der **Celeron**-Familie ist seit kurzem eine 500-MHz-Variante erhältlich. Das wiederum ausschließlich als Sockel-370-Version (PPGA) verfügbare Modell kostet rund 350 Mark. Ab 2000 sollen die **Celerons** nach Intels Willen schneller werden: Sie bekommen dann statt dem Pentium-II- einen Pentium-III-Kern verpaßt.
Info: www.intel.com



Der neueste Celeron-Prozessor bietet viel Megahertz für wenig Geld.

S3 gibt Gas

Gleich zwei Neuheiten will Grafikchip-Hersteller S3 in diesem Jahr noch unter die Leute bringen: Zum einen den **Savage 4**-Nachfolger mit dem Zusatz **Xtreme**, der mit 166 MHz Chiptakt und einem 128 Bit breiten Datenbus nicht mehr länger der Konkurrenz hinterherhecheln soll. Als erster Hersteller hat Diamond bereits eine **Xtreme**-Version seines Savage-Modells **Stealth III** S540 angekündigt.

Eventuell noch in diesem Jahr wird auch die nächste Chipgeneration von S3 auf Grafikkarten zu finden sein. Unter dem Codenamen **GX4** wird ein Baustein entwickelt, der wie die Nvidia-Konkurrenz die Geometrie- und Beleuchtungsberechnung übernimmt und somit die bislang damit gequälte CPU stark entlastet. Darüber hinaus soll der **GX4** wie der Matrox G400 Environmental Bump Mapping beherrschen.
Info: www.s3.com

Dual-Celeron-Board von Abit

Eines der ungewöhnlichsten Mainboards dieser Tage kommt von Abit. Auf dem rund 270 Mark teuren **BP6** finden zwei Celerons Platz, wodurch sich ein preiswertes Multiprozessor-System zusammenstellen läßt. Die Ausstattung ist mit BX-Chipsatz und jumperlosem Design Abit-typisch an Tüftlern und Overclockern ausgerichtet. Interessant wäre das Modell vor allem für Fans des Multi-CPU-Support bietenden **Quake 3** – allerdings nicht unter Windows 98: Das Microsoft-Betriebssystem kann mit mehreren Prozessoren nichts anfangen.
Info: www.abit.com.tw

Hercules am Ende?

Zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses mehrten sich Gerüchte, wonach der traditionsreiche Grafikkarten-Hersteller **Hercules** vor dem Aus stehe. Angeblich würden die Mitarbeiter seit mehreren Wochen nicht mehr bezahlt, die Auslieferung der Produkte liege brach. Bereits bei der Einführung der Dynamite TNT 2-Reihe kam es zu erheblichen Verzögerungen. Kunden in den USA beklagten sich in den letzten Wochen verstärkt über mangelhaften Support.
Info: www.hercules.com



Dynamite TNT 2 Ultra: Wahrscheinlich die letzte Grafikkarte von Hercules.

Intel senkt PIII-Preise

Was wir im Athlon-Artikel auf Seite 258 bereits andeuteten, bewahrheitete sich prompt ein paar Tage später: Intel senkt massiv die Preise für den **Pentium III**. Deutlich billiger werden die 500- und 550-MHz-Versionen, während sich beim 600-MHz-Spitzenmodell nichts tat.

	AMD Athlon	Intel PIII	
		neuer Preis	alter Preis
650 MHz:	$815 (ca. 1.900 Mark)	–	–
600 MHz:	$615 (ca. 1.500 Mark)	$669 (ca. 1.650 Mark)	$669
550 MHz:	$449 (ca. 1.150 Mark)	$487 (ca. 1.200 Mark)	$658
500 MHz:	$249 (ca. 650 Mark)	$251 (ca. 650 Mark)	$423
450 MHz:	–	$183 (ca. 450 Mark)	$230

Wohlklang von Yamaha

Mit drei neuen Lautsprecher-Modellen geht Yamaha in die Weihnachtssaison. Das schlanke Boxenpärchen **YST-M8** zielt mit knapp 100 Mark auf den Massenmarkt, genau 100 Mark mehr kostet das



Große Baßkiste, kleine Satelliten: Das YST-MS50 ist ein klassisches Subwoofer-System.

Subwoofersystem **YST-MS28**. Dabei handelt es sich um den Nachfolger des bekannten **YST-MS25**. Brandneu ist hingegen das **YST-MS50**, das dank großzügig dimensioniertem Woofer noch mehr Punch im Baßbereich bringen soll. Kostenpunkt: 250 Mark beziehungsweise 300 Mark für die USB-Variante **MS55D**.
Info: www.yamaha.de

Guillemot kauft Thrustmaster

Für 15 Mio. US-Dollar (rund 30 Mio. Mark) hat Guillemot die Game-Controller-Abteilung von Thrustmaster übernommen. Der Deal, der auch die Übernahme des Markennamens einbezieht, soll im September abgeschlossen sein. Guillemot will mindestens bis Ende des Jahres die TM-Modellpalette weiterführen, über Neuentwicklungen ist noch nichts bekannt. Der Thrustmaster-Restbestand will sich unter neuem Namen ab sofort Internet-Software zuwenden.
Info: www.thrustmaster.com

Online News

Täglich aktuelle News
→ www.gamestar.de

Diablo 2 im Battlenet

In einem Chat auf der Fanseite www.diabloii.com kündigte Blizzard-Frontmann Bill Roper die erste öffentliche Beta von **Diablo 2** für Anfang September an. Wie bei StarCraft will Blizzard auch bei dem lang erwarteten Rollenspiel eine Vorabversion ausschließlich für den firmeneigenen Multiplayer-Dienst Battlenet veröffentlichen. Insgesamt 1.000 Exemplare sollen an ausgewählte Betatester wandern – Bewerbungen werden bald angenommen. Bis zur Veröffentlichung will Blizzard das kostenlose Spiele-Netzwerk weiter ausbauen. Die Serverkapazität soll in den nächsten Monaten beinahe verdoppelt werden. Auch um das leidige Thema Cheats will man sich bis dahin kümmern und das Battlenet gegen Hackerattacken sichern. Als erster Ansatz soll **Diablo 2** selbst im Einzelspielermodus keine eingebauten Schummeltricks besitzen.

→ www.battle.net



Diablo 2: Die Battlenet-Beta soll schon Anfang September an den Start gehen.

GameStar Links

Die 10 besten Webseiten zu C&C3.

1	**www.tiberiansun.com** Westwoods eigener Internet-Beitrag gehört zu den besseren Herstellerseiten im Internet: Massig Material.
2	**www.westwood.com** Die Firmen-Homepage hat neben einer großen Sektion zu C&C 3 auch einen gut gepflegten Download-Bereich.
3	**www.tiberian.com** Vermutlich die größte und beste englische Fanseite rund um C&C 3. Hat ihrerseits noch weitere Unterabteilungen.
4	**www.tiberium.de** Die TS-Galaxy ist eine der wenigen deutschen Seiten, die qualitativ mit der Konkurrenz aus Übersee mithalten kann.
5	**www.tiberiansun.de** Fast genauso gut wie die TS-Galaxy, tut sich besonders durch einen in letzter Zeit wohlbesuchten IRC-Chat hervor.
6	**www.ww-underground.com** C&C 3 ist das größte Thema beim Underground, doch die Seite befaßt sich auch mit anderen Westwood-Projekten
7	**www.ga-strategy.com** Die Gamer's Alliance vereint die Echtzeit-Gemeinde. Wer Gleichgesinnte oder Gegner sucht, wird hierbestens bedient
8	**www.noreality.com/tic** Alarmstufe rot war der indirekte Vorgänger zu Tiberian Sun. Hier finden Sie alles über den zweiten Teil der Serie.
9	**http://cnc.wwgamez.com** Obwohl die Seite mittlerweile geschlossen ist, findet sich dort noch immer Interessantes zum ersten Teil von C&C.
10	**http://web1.gamesdomain.com/demos/demo dune2dem.htm** Lange Adresse, kurzer Download. Hier können Sie das Demo zum kultigen C&C-Vater Dune 2 herunterladen.

Pfennigpreise

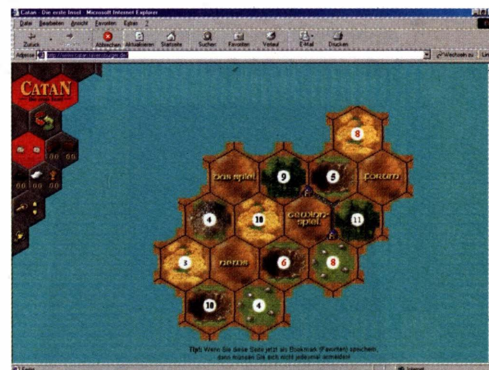
Der Preiskampf der Provider geht weiter: Die Federle EDV GmbH bietet einen neuen Tarif an, der vor allem für Vielsurfer interessant sein könnte. Danach beträgt der Minutenpreis von 21.00 bis 9.00 Uhr nur einen Pfennig, tagsüber surfen Sie für fünfeinhalb Pfennig – jeweils inklusive Telefongebühren. Statt einer Grundgebühr fallen einmalig 39 Mark an, außerdem kostet jede Einwahl 48 Pfennig. Das bedeutet, daß der Minutenpreis bei langen Sitzungen niedrig ist – rufen Sie dagegen mehrmals am Tag Ihre E-Mails ab, ist der Dienst ziemlich teuer.

→ www.networking-people.de

Catan – die erste Insel

Während Funatics noch fleißig an der PC-Umsetzung des Brettspiel-Erfolgs **Die Siedler von Catan** arbeitet, gibt es auf der zugehörigen Webseite schon einiges zu bewundern. In einer stark abgespeckten Online-Version des Programms dürfen angemeldete Mitspieler kostenlos um die Wette siedeln. Dem Gewinner der Internet-Partie winkt ein Besuch bei Funatics samt Treffen mit dem bekannten Spieleerfinder Klaus Teuber.

Info: www.catan.ravensburger.de

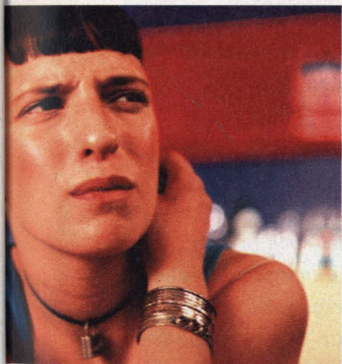


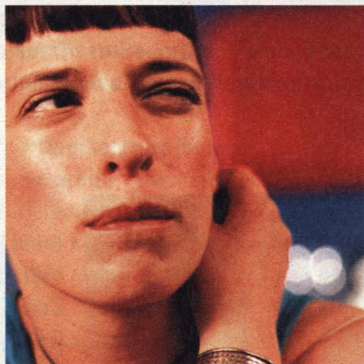
Die Siedler von Catan: Online spielen und gewinnen.

Neocron

Statt der üblichen Drachentöter und Trolle begegnen Ihnen im Online-Rollenspiel **Neocron** Cyperpunks und psi-begabte Kopfgeldjäger – **Shadowrun** läßt grüßen. Auch im Spielsystem will sich der Internet-Titel aus deutscher Produktion von Genre-Brüdern wie **Ultima Online** abheben. So tragen Sie die Kämpfe wie in einem 3D-Shooter aus, lenken Fahrzeuge aus der Ego-Perspektive und sollen einem festen Beruf nachgehen, in dem Sie sich Erfahrungspunkte verdienen. RS

→ www.neocron.com







Neu:



Bei Xtra wird deine wichtigste Telefonnummer* jetzt deine günstigste – schon ab 7 Pf/10 Sek. mobil telefonieren.
Xtra, die Telefonkarte fürs Handy, ohne monatlichen Grundpreis, ohne Mindestvertragslaufzeit.
Infos unter: www.t-d1.de



*Von dir festgelegte Telefonnummer im dt. Festnetz oder T-D1 Netz, außer Sonderrufnummern.

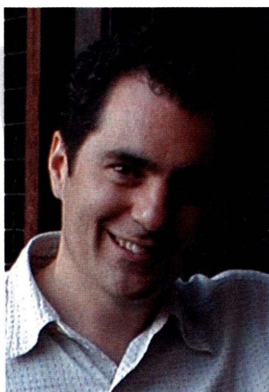
Zukunft wird aus Ideen gemacht

T··D1·

Star-Designer gratulieren GameStar

Happy Birthday

Mit dieser 25. Ausgabe feiert GameStar sein zweijähriges Jubiläum. Zu diesem Anlaß erreichten uns, neben zahlreicher Leserpost, auch viele Glückwünsche bekannter Designer, Produzenten und Präsidenten.



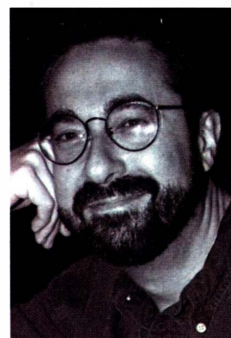
Brett Sperry

Präsident von Westwood

»Herzlichen Glückwunsch, GameStar! Ihr habt einen langen Weg zurückgelegt in zwei Jahren: bei null gestartet und fast die Nummer-1-Position erreicht. Hey, ihr habt's fast geschafft – eine echte Leistung.«

Warren Spector

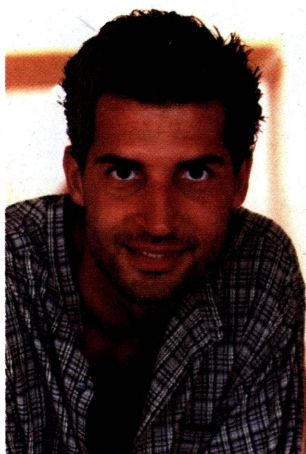
Lead Designer Ion Storm



»Meine Glückwunsche für das Erreichen der ›Schrecklichen Zwei‹. Die Tiefe und Breite der Berichterstattung in GameStar sind außergewöhnlich. Grafik und Layout sind erfrischend einfach und elegant. Vor allem freue ich mich, daß ihr Spiele auf eine reife Art und Weise testet: Spiele sind kein Kinderkram mehr – etwas, daß die Leser und Redakteure von GameStar offensichtlich erkannt haben. Meine besten Wünsche zum anhaltenden Erfolg.«

David Perry

Präsident von Shiny Entertainment



»Das Shiny-Team wünscht euch ein ehrliches ›Alles Gute!‹. Es ist schon erstaunlich, daß ich viele meiner ersten Eindrücke über unsere amerikanischen Mitbewerber von den Cover-CDs des GameStar-Magazins bekomme – obwohl es von der anderen Seite der Welt stammt. Beeilt euch und macht eine US-Version eures Hefts! Dann muß ich nicht mehr so lange auf die Post warten, und kann eure Geburtstagspartys hier bei uns besuchen.«



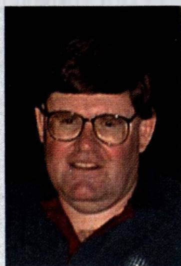
Dr. Ray Muzyka

Mitbegründer von Bioware

»Wir freuen uns über euer Zweijähriges. Bioware hat GameStar als ein außergewöhnliches Beispiel für professionellen Computerspiele-Journalismus kennengelernt und freut sich auf die Zusammenarbeit im nächsten Jahrzehnt.«

Bruce Shelley

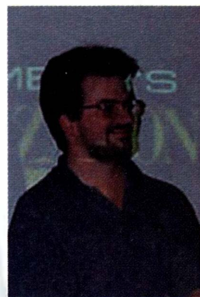
Senior Designer, Ensemble Studios



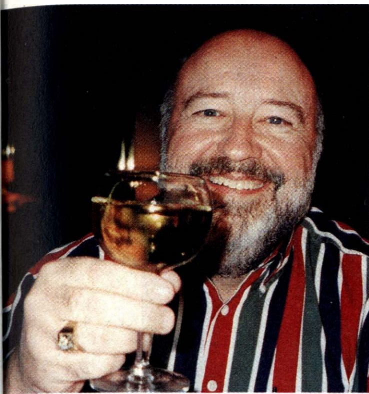
»Herzliche Glückwünsche zum zweijährigen Jubiläum und dem außerordentlichen Erfolg, den ihr in sehr kurzer Zeit erzielt habt. Ensemble Studios freut sich über das wachsende Interesse an PC Spielen in Deutschland – die sich an der erstaunlichen Zahl eurer Leser zeigt. Ich wünsche euch alles Gute für die nächsten Jahre.«

Brian Reynolds

Lead Designer, Firaxis



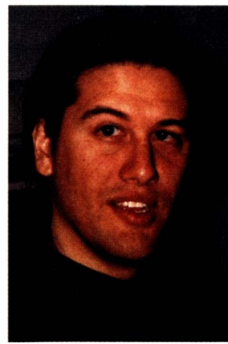
»Ich freue mich, euch zum Geburtstag gratulieren zu können. Ich bin besonders beeindruckt, daß GameStar sich die Zeit nimmt, Updates und Patches genau anzuschauen, die zu schon getesteten Spielen erscheinen. Ich verstehe zwar kein Wort Deutsch, aber ich blättere trotzdem immer durch euren Testteil.«



Al Lowe

Leisure-Suit-Larry-Vater

Wann immer Leisure Suit Larry versucht, deutsche Frauen aufzureißen, erwähnt er so gut wie jedes Mal seine komplette Sammlung der GameStar-Ausgaben 1 bis 24. (Und es wirkt genausowenig wie all seine anderen Anmachsprüche!). Hey, meine Glückwünsche zu eurem Jubiläum und eurem Erfolg, GameStar!«



John Romero

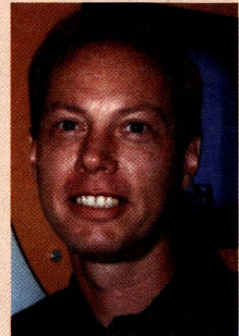
Lead Designer Ion Storm

»Herzlichen Glückwunsch zu eurer beachtlichen Leistung! Ich wünsche euch nur das Beste dabei, die Spitze zu erreichen!«

Andy Hollis

Produzent, Electronic Arts

»Happy Birthday, GameStar! Meine Hochachtung für einen derart astronomischen Aufstieg in nur zwei Jahren! Aber verliert nicht die Bodenhaftung, wenn ihr an der Spitze seid...«



Louis Castle

Mitbegründer von Westwood Studios

»Ich schau' mir jeden Monat jede Seite von GameStar an, um neue Produkte und tiefgehende Tests zu lesen. Ich wünschte nur, ich würde Deutsch verstehen, so daß das ganze etwas schneller geht. Glückwünsche an das GameStar-Team für ein echtes Weltklasse-Magazin!«





Trevor Chan

Präsident von Enlight Software

»Hut ab, GameStar! Es ist wirklich unglaublich, wie schnell ihr euch nach nur zwei Jahren der Spitze nähert! Mit seinem reichhaltigen und außergewöhnlichen Inhalt ist GameStar ohne Zweifel das beste Spielemagazin Europas.«



Will Wrigth

Sim-City-Erfinder, Maxis

»Deutschland ist mittlerweile der zweitwichtigste Spiele-Markt in der Welt, und GameStar ist eines der anerkannt führenden Magazine. Einen wunderschönen Geburtstag, GameStar – und weiterhin viel Erfolg im nächsten Jahrtausend.«



Robert Sirotek

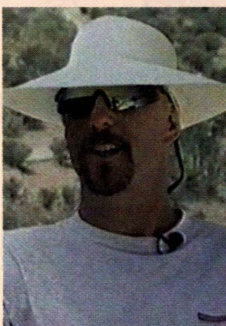
Vizepräsident von SirTech

»Hallo, Mr. GameStar. Euer exzellentes Heft hilft mir, den deutschen Markt besser zu verstehen. Für die exzellente Berichterstattung über SirTech in den letzten zwei Jahren möchte ich mich bedanken. Alles, alles Gute!«

Joe Kucan alias Kane

Westwood Studios

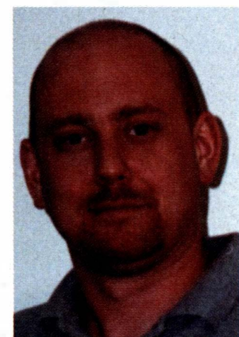
»Alles Gute! Ihr müßt sehr aufgeregt sein, zu entdecken, daß ihr als Zweijähriges zu alt für Windeln seid! Und obwohl mich GameStar noch nicht auf dem Cover hatte, ist es immer noch mein heißgeliebtestes nicht-pornographisches Magazin in einer Sprache, die ich weder sprechen noch lesen kann. Weiterhin viel Erfolg!«



Nick Goldsworthy

Produzent, Bullfrog

»Wir freuen uns mit dem GameStar-Team, speziell mit unseren Freunden Gunnar und Mick. Alles Gute für die Zukunft! – eure Dunklen Diener.« LS



Neues Rollenspiel der Baldur's-Gate-Macher

Neverwinter Nights

Für einsame Winternächte verschreiben die Bioware-Doktoren eine Packung Neverwinter Nights. Aktive Wirkstoffe: Superbe 3D-Engine, innovative Bedienung und ein Baukasten für eigene Fantasywelten.



Auf Bonus-CD: Exklusives Video-Special

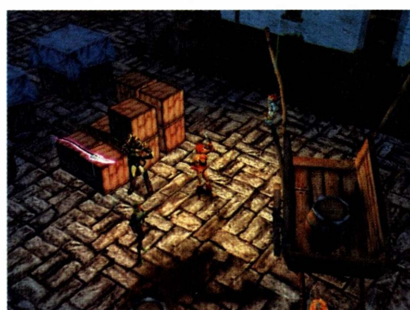
Die spieleverrückten Bioware-Bosse Dr. Ray Muzyka und Dr. Greg Zeschuk praktizieren noch als Mediziner, doch die meiste Zeit stecken sie mittlerweile in ihre florierende Firma. Mit dem Rollenspiel **Baldur's Gate** gelang der ganz große Durchbruch. Im kanadischen Edmonton arbeitet Bioware derzeit am Action-Adventure **MDK 2**, an **Baldur's Gate 2** und einem brandneuen **AD&D**-Rollenspiel voller innovativer Features und Technik. Bei einem exklusiven Vor-Ort-Besuch bekamen wir das Geheimprojekt erstmals zu sehen. Der Name: **Neverwinter Nights**.

Facts

- 64 Spieler
- 28 Missionen
- 12 Klassen
- 7 Rassen
- 3.AD&D-Generation

Lange Nächte

Die Spielwelt von **Neverwinter Nights** ist die nördliche Schwertküste in den Forgotten Realms. Über Handlungsdetails schweigt sich Produzent Trent Oster noch aus: »Es wird eine epische Story voller Verrat und Intrigen.« Durch die Erweiterbarkeit per Editor sind Zusatzmodule mit beliebiger Geographie und Geschichte denkbar. Ständig neue Abenteuer sollen das Spiel jahrelang frisch und lebendig erhalten. Bioware setzt auf die Kreativität der Fanszene und will auch nach der Veröffentlichung Ende 2000 immer wieder neue Module liefern.



Die Kerze beschert einen lauschigen Lichtkreis, auf den Kisten leuchtet eine magische Waffe.

Neverwinter Nights soll Solospieler wie auch Multiplayer-Fans begeistern. Allein steuern Sie einen einzelnen Charakter durch die 28 Spielwelt-»Module«. So bezeichnet Trent die in sich abgeschlossenen Abenteuer, an denen man jeweils rund vier Stunden zu knabbern hat. Diese Module sind auf vier Spielumgebungen verteilt, die durch einen roten Handlungsfaden verbunden werden. Sind alle Module innerhalb einer Spielumgebung gelöst, öffnet sich der Zugang zum nächsten Bereich. Gegenstände und Erfahrungspunkte bleiben erhalten; von Modul zu Modul wird Ihre Spielfigur mächtiger. Charaktere aus Spielen der **Baldur's Gate**-Reihe lassen sich importieren.



Spinne von hinten, Grund zum Sprinten. Solche Zwischensequenzen können Sie mit den Editor-Tools inszenieren.

Party-Konkurrenz

Neverwinter-Abenteuer sind auch im Multiplayer-Modus in sich abgeschlossen, mit Anfang, Ende und Story. Bis zu 64 Spieler tummeln sich gleichzeitig in einem Modul; mehrere Parties in einer Quest sind wahlweise kooperativ oder bekriegen sich. Um Schummeleien an den Spielfiguren zu unterbinden, werden diese bei Biowares »Character Vault« ein- und ausgecheckt. Theoretisch können auch **Neverwinter**-Server ans Netz gehen, welche die Teilnahme zwielichtiger Charaktere erlauben, deren Integrität nicht geprüft wurde. Auch das »Player Killing« ist reine Einstellungssache. Sie





Eine frisch geschleuderte **Magic Missile** zischt monsterwärts. Für höherwertige Zaubersprüche soll es noch weitaus aufwendigere Grafikeffekte geben.

suchen sich aus dem Internet-Angebot einfach die Partien heraus, deren Regeln Ihrem Geschmack entsprechen. Module auf verschiedenen Servern lassen sich durch Spielwelt-Portale miteinander verbinden und erlauben nahtloses Internet-Hopping.

Gutes Omen

Die modifizierte **MDK 2**-Engine »Omen« sorgt für dynamische Beleuchtung, feine Partikelberechnung sowie stufenloses Drehen und Zoomen. Sie können Ihren Helden bis auf ein Drittel des Bildschirms vergrößern oder auf ein Fünfzehntel der Screen-Größe verkleinern. Dank neuer Technik sind Ausrüstungswechsel sofort sichtbar. Für jede der sieben Rassen gibt es zudem einen eigenen Klamottenstil. Die Omen-Engine benötigt einen Rechner der Pentium-II-Klasse und eine 3D-Beschleunigerkarte der Qualitätsstufe TNT/Voodoo 2. Wer noch besseres Gerät im Grafik-Slot hat, wird Highend-Features wie 32-Bit-Farbtiefe und höhere Auflösungen nutzen können.



»Boah, schicker Brustpanzer!« – Jede der **sieben Rassen** hat einen eigenen Ausrüstungsstil.

Neue Regeln

Das brandneue Regelwerk für **AD&D**, auf dem auch **Neverwinter Nights** basieren wird, setzt auf weniger Zahlen, aber dafür auf mehr Vielfalt und Spielspaß. Als zusätzliche Rasse kommt der Halbork dazu, als weitere Klassen Sorceror, Barbar, Mönch und Assassine. Eine der wichtigsten Neuerungen sind die Spezialfähigkeiten für hoch-stufige Charaktere, etwa das Entwaffnen eines Gegners. Doppelte Angriffspower verspricht die Benutzung von zwei Waffen gleichzeitig. Sie können ein Monster auch gezielt in Ohnmacht knocken. Magiekundige Charaktere haben jetzt mit Counterspells die Chance, feindliche Zauber zu neutralisieren. Rund 200 verschiedene Sprüche soll das neue **AD&D**-Regelwerk enthalten.

Kreisverkehr

Bei **Neverwinter Nights** fällt zunächst die Abwesenheit von Icons und Menüleisten





Die **3D-Engine** bei der Arbeit. Oben haben wir die Betrachterkamera recht nahe herangerückt. Im Bild unten sehen Sie dieselbe Szene rausgezoomt.


In diesem Wirtshaus sind vier der Helden versammelt: Paladin (links), Gnom (Mitte), Barbarin (rechts) und Elfen-Waldläufer (hinten).

auf. Wenn Sie Ihre Spielfigur mit Linksklicks durch die 3D-Welt spazieren lassen, trübt keine Anzeige die Grafikpracht. Erst durch einen Rechtsklick rufen Sie das sogenannte »Radio-Menü« auf. Mit Mausbewegungen drehen Sie eine Art Kompaßnadel und visieren damit den gewünschten Menüpunkt an. In den Kreis passen bis zu acht Aktionen, die jeweils vom angeklickten Gegenstand abhängen. So lassen sich Schwerter einsammeln, Schalter bedienen und Fallen entschärfen. Sobald Sie Ihren Helden mit rechts anklicken, füllt sich das Radio-Menü mit allerlei Angaben zu Talenten, Werten und Zauberlisten.


Neverwinter-Produzent Trent Oster hat den richtigen Wandschmuck im Büro: Ein riesiges Baldur's-Gate-Poster und die Landkarte der Forgotten Realms.

Monster mit Teamgeist

Wenn Sie auf einen Gegner klicken, führt Ihr Charakter ein Standardmanöver wie »Angriff mit aktiver Waffe« aus. Um Spezialtechniken wie Entwaffnung oder einen hochwertigen Zauberspruch einzusetzen, geben Sie entsprechende Befehle per Radio-Menü. Vielversprechend sind Biowares Bemühungen bei der Monsterintelligenz, die uns Trent Oster erklärt: »Die Gegner haben Teamverständnis. Ein Koboldanführer gibt etwa Anweisungen an seine Untergebenen. Wird er verletzt, brüllt er zum Schamanen rüber, daß er geheilt werden will. Oder er ruft um Hilfe, worauf alle anderen Kobolde zu ihm eilen, um ihn zu verteidigen.« In ersten Probeläufen waren die kooperierenden Monster so clever, daß die Helden ratzfatz besiegt wurden. Der Schwierigkeitsgrad im fertigen Programm soll sich der Qualität und Anzahl der Spielercharaktere anpassen.

Dungeon-Hausmeister

Wenn Sie das Programm durchgespielt haben, ist noch lange kein Ende der Neverwinter-Nächte abzusehen. Dank beigelegter Original-Editoren erschaffen Sie eigene Welten. Sie wählen aus vorgefertigten Szenarien und Monstern, konstruieren Puzzles, verteilen Schätze und inszenieren Zwischensequenzen. Da letztere in der 3D-Engine berechnet werden, lassen sich quasi Drehbücher für Zwischensequenzen schreiben. Eigene Module teilt man per Internet mit dem Rest der Rollenspiel-Menschheit.

Damit nicht genug: Wenn Abenteurer Ihre Spielwelt betreten, können Sie diese in Echtzeit beeinflussen. Die Rolle des mächtigen Dungeon Masters ist nichts Neues; daß man diese wichtige Position in Echtzeit bei einem Computer-Rollenspiel übernimmt, schon – nur Vampire soll ein vergleichbares Feature bieten. Um die gleichzeitige Betreuung mehrerer Parties zu gewährleisten, ist der Einsatz von mehreren Master-Assistenten erlaubt. HL


Erst mit dem passenden Schlüssel öffnet sich der Zugang zum Dungeon.

Neverwinter Nights

Genre:	3D-Rollenspiel	Hersteller:	Bioware
Termin:	4. Quartal 2000	Ersteindruck:	Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Ich habe die Zukunft des Rollenspiels gesehen. Von der Bedienung über die geschniegelte 3D-Engine bis hin zu den Multiplayer-Möglichkeiten steckt Neverwinter Nights voller ambitionierter Ideen. Bioware könnte mit dem Geheimprojekt sogar ihr eigenes Baldur's Gate in den Schatten stellen.«



3D
Blaster
Ultra
3D
Blaster
Savage 4
32MB

Anarchie auf dem Asphalt

Driver

Tempo 50 ist für Verlierer: In filmreifen Verfolgungsjagden brettern Sie mit quietschenden Reifen durch US-amerikanische Großstädte.



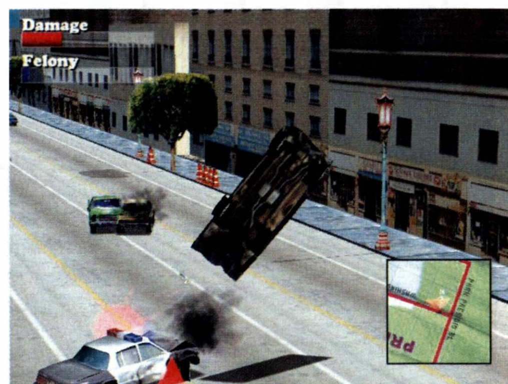
Die Polizei, »dein Feind und Hindernis«, klebt uns an der Stoßstange.

Wer schneller Auto fährt als alle anderen, der besiegt das Böse, kriegt das Geld und die Frauen. Was im wahren Leben zu rekordverdächtigen Punkteständen in Flensburg führen würde, geht im US-Actionkino mit entschlossenem Bleifuß und Geschick am Steuer straffrei ab. Egal, ob Gene Hackman auf der Jagd nach Drogenkoffern durch **French Connection** rast, oder die **Blues Brothers** eine Mission für Gott erfüllen – am Ende reichen das Gute und der Alteisenhandel sich freudestrahlend die Hände. Wie es ist, mit Vollgas durch den Feierabendverkehr zu brettern und rote Ampeln ebenso zu ignorieren wie die Kolonne Polizeiwagen im Rückspiegel, sollen Sie im Action-Rennspiel **Driver** erleben können. GameStar hat sich beim Entwicklerteam Reflections im englischen Newcastle das flotte Programm angeschaut.



Blechschaden pur

»Wir machen hier die bislang realistischste Umsetzung klassischer Kino-Verfolgungsjagden«, sagt Martin Edmondson. Der Autonarr (und überzeugte Mercedes-Fan) hat bereits Werke wie **Destruction Derby** produziert. Bei **Driver** zeichnet er als Chef-Designer von der ersten Idee bis hin zum letzten Detail verantwortlich. Das Spielprinzip ist eigentlich ganz simpel: In vier detailgetreu nachgebauten US-Metropolen (New York, Miami, San Francisco, Los Angeles) halten Autos vor Ampeln und beachten die Tempolimits. Dann werden Sie mittendrin abgesetzt und sorgen für Chaos. In gut 40 Missionen sollen Sie sich als Undercover-Bulle in Verbrecherkreise einschleusen. Sie spielen den Fahrer bei Banküberfällen, klauen Autos vom Polizeiparkplatz oder müssen für Schutzgelderpresser möglichst viele Schaufensterscheiben demolieren – und in fast allen Fällen vor der anrückenden Polente flüchten. Welchen Weg Sie dabei nehmen, wieviel Blechschaden entsteht – egal. Außerdem gibt's noch ein paar Instant-Action-Modi, in denen Sie in zufällig generierten Missionen flüchten oder unter Zeitdruck möglichst viele andere Autos beschädigen sollen.



Spektakuläre Crashs gehören zur Tagesordnung.

Penetrante Polente

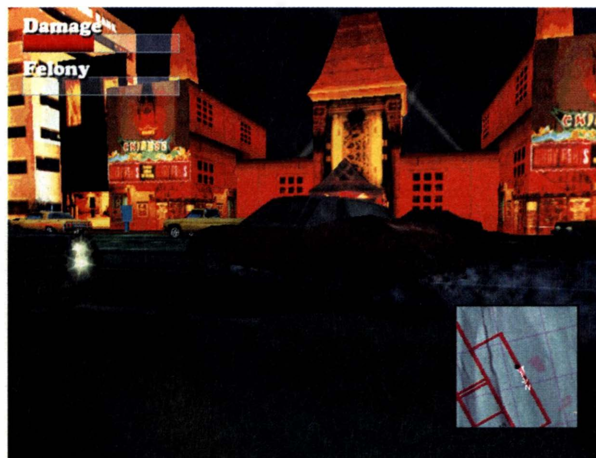
»Wir hätten Driver nicht in Europa ansiedeln können«, so Edmondson. »Nicht nur, weil die Filme in den USA stattfinden. Hier sind auch die Autos zu hart gefedert. Ei-

gentlich ist das besser, aber im Spiel macht es mehr Spaß, mit wild schaukelnden Karossen durch die Gegend zu kutschieren.« Das Fahrverhalten der Autos wird wohl eines der Highlights des Programms. Selbst Einsteiger sollen mit den schweren Boliden problemlos um scharfe Kurven schlittern oder sich im »Rentnerslalom« durch den Verkehr schlängeln können. Die Autos halten ein paar kräftigere Zusammenstöße aus, verformen sich dabei aber zusehends, bis irgendwann nichts mehr geht. Meist fahren Sie mit vorgegebenen Karren, nur in wenigen Missionen dürfen Sie zwischen unterschiedlichen Modellen wählen. Fast schon unheimlich wirken die Fahrkünste der computergesteuerten Vehikel: Polizeiautos etwa haften penetrant an Ihrem Heck, selbst im dichtesten Verkehr scheinen sie nicht den Überblick zu verlieren. Und das, so Edmondson, »ohne daß wir mogeln. Man kann sie abschütteln, aber man muß gut sein.«

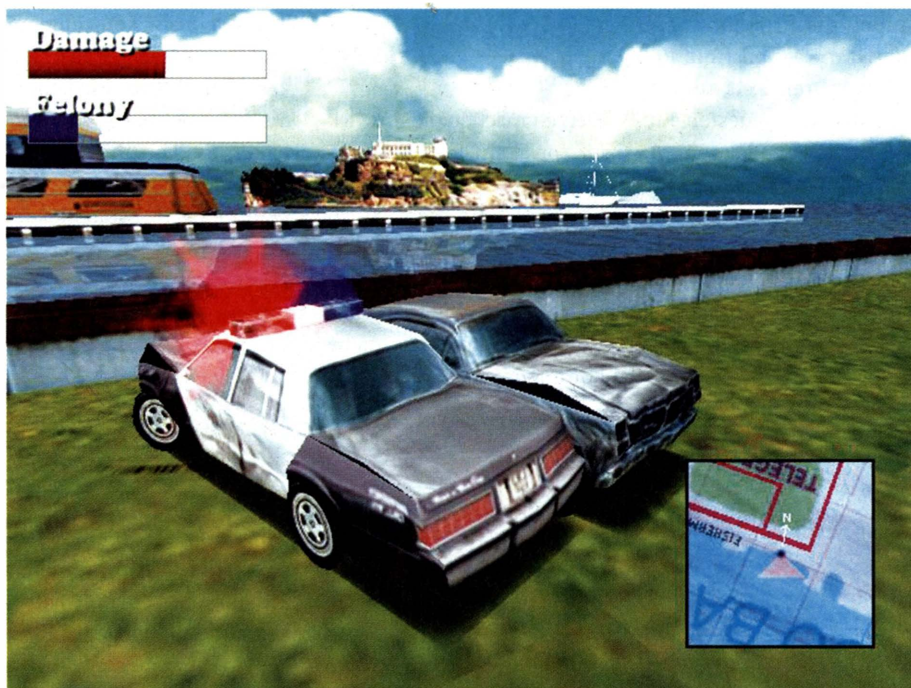
Multiplayer fraglich

Einziger Wermutstropfen: Multiplayer-Rennen sollen erst per Patch nach Veröffentlichung dazukommen – und selbst das ist noch nicht sicher. Das Problem, so Edmondson, sei die Technik. Der Alltagsverkehr wird nur in der Sichtweite des Spielers dargestellt. »Wenn aber zwei oder mehr menschliche Fahrer unterwegs sind, verdoppelt oder vervielfacht sich die Zahl der computergesteuerten Autos und zwingt jeden Rechner in die Knie. Wir wissen noch nicht genau, ob wir das Problem noch umgehen können.«

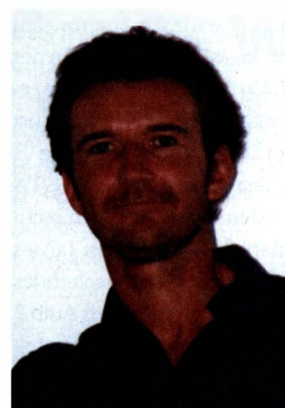
Driver ist bereits seit einigen Wochen für die Playstation zu haben. »Ursprünglich sollte es ein reines PC-Spiel werden. Wir haben erst Monate nach Projektstart mit der Konsolenvariante begonnen, die Arbeit daran ging aber schneller«, meint Edmondson, denn die Unterstützung für Direct 3D, an der sein Team derzeit werkelt, raubt viel Zeit. Immerhin wird die PC-Fassung besser aussehen. »Klar, zum einen ist die Auflösung höher. Viel wichtiger finde ich aber, daß mehr unterschiedliche Autos über die Straßen fahren.« Auf dem PC bevölkern neben den üblichen Stufenhecklern auch Pickups oder Kleinlaster das Straßenbild – und lassen den Großstadt-Verkehr noch realistischer wirken. PS

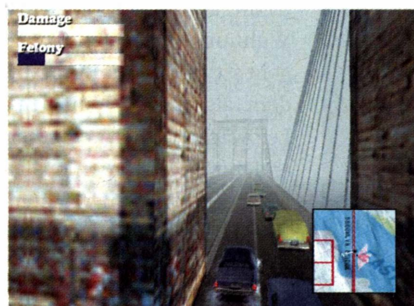


Nachtmissionen wirken besonders stimmungsvoll: im Hintergrund ein berühmtes Kino in Los Angeles.



Vor der Kulisse von Alcatraz in San Francisco liefern Sie sich Blechduelle mit den Gesetzeshütern.


Lead-Designer Martin Edmondson: »Wir machen die realistischste Umsetzung klassischer Verfolgungsjagden.«



Auf der liebevoll nachgebauten Brooklyn Bridge in New York behindert Nebel die Fernsicht.

Driver

Genre: Action-Rennspiel
Hersteller: GT Interactive
Termin: September '99
Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Ha, die ahnungslosen Cops kriegen mich nie! Driver sorgt für Hollywood-reife Verfolgungsjagden und verspricht mit der Mischung aus perfektem Fahrgefühl und cleverer Grundidee viel Spielspaß.«

Viel Blech, viel Ehr'

Grand Theft Auto 2

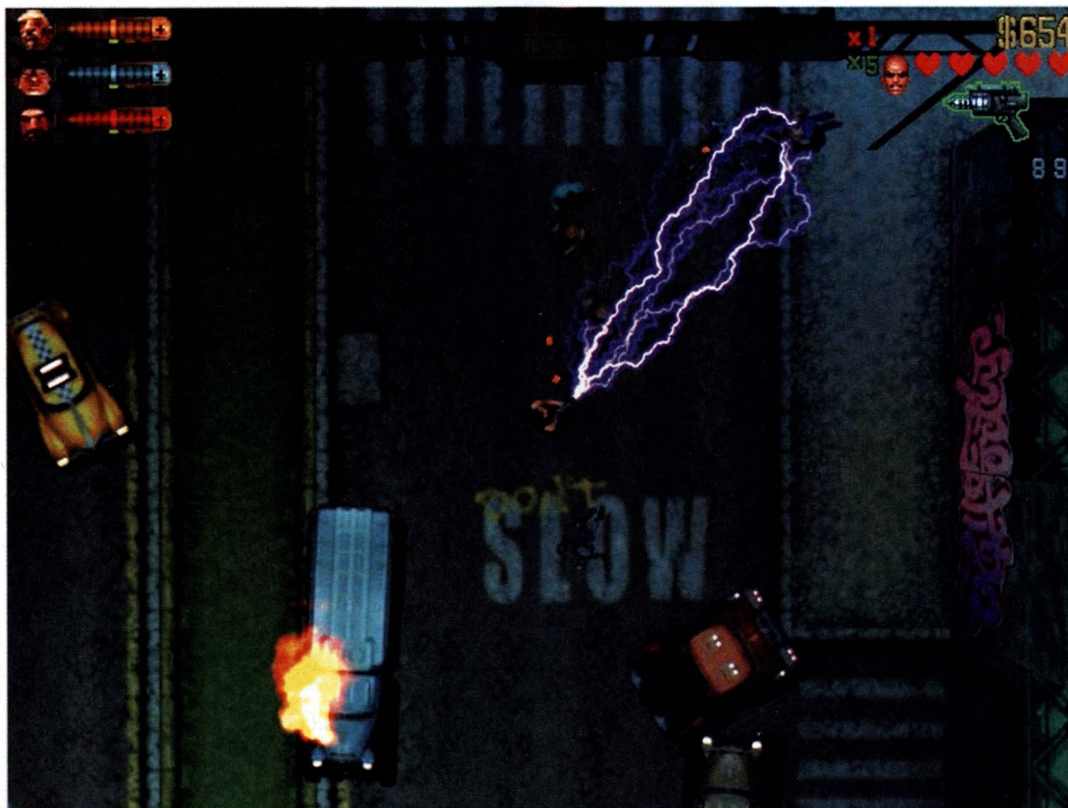


Wir sind für Sie zu den GTA-Erfindern gejettet und haben exklusive Infos und Bilder zur kommenden Action-Raserei mit zurückgebracht.

Wie wir von Leserbriefen wissen, hat sich in der Erwartungshaltung vieler Leser **Grand Theft Auto 2** selbst vor Größen wie **Quake 3 Arena** gesetzt. Obwohl **GTA** zu den erfolgreichsten Actionspielen des letzten Jahres gehört, ein überraschendes Ergebnis. **Grand Theft Auto 2** steht kurz vor der Fertigstellung. Exklusiv für GameStar fanden die Programmierer von DMA Design trotz Produktionsstreß Zeit, um mit uns über die neuesten Entwicklungen zu plaudern. Also haben wir uns ins Flugzeug geschwungen und sind ins schottische Dundee geflogen. Dort sind wir in eines der Pixelvehikel gestiegen und durch die Straßen von **GTA 2** gebrettert.

Gauner gegen Gauner

Derzeit machen die Entwickler vor allem Jagd auf Bugs im Programmcode. Nebenher verpassen sie den Missionen den letzten Feinschliff. In jedem der drei Hauptlevels werden Sie es mit drei Verbrecherbanden zu tun bekommen, die jeweils einen Teil der Stadt kontrollieren und Ihnen Aufträge zuschanzen. Je nachdem, wie beliebt Sie bei einer Gang sind, erhalten Sie von ihr einfache oder schwierigere Aufgaben. Dummerweise schließen die meisten Missionen Aktionen gegen die anderen Gruppen mit ein, so daß Sie sich immer nur mit einer Bande gutstellen können.



Die Taser-Gun ist eine der neuen Waffen in GTA 2. Mit ihr können Sie mehrere Gegner gleichzeitig per Stromschlag bekämpfen.

Überzeugungskunst

Fast alle Aufträge sind in mehrere Abschnitte unterteilt. So sollen Sie einmal einen Architekten davon »überzeugen«, besser keine Fabriken auf den heiligen Grund der Krishnas zu stellen. Um die Tür zu seinem Anwesen aufzubekommen, müssen Sie jedoch erst einen Schlosser anheuern. Der wiederum kommt nur mit, wenn Sie eine Müllverbrennungsanlage in die Luft jagen, die seine Wohnung verpestet. Dann geht's zurück zum Büro, vor dem als finales Hindernis Leibwächter lauern. In einer anderen Mission mopsen Sie einen schwer bewachten Firmentruck, um ein paar nichtsahnende Dockarbeiter einzusammeln und sie zur Konvertierung zu der Sekte zu bringen.

Freunde und Helfer

In Grand Theft Auto 2 wollen Ihnen gleich vier verschiedene Abteilungen von Gesetzeshütern an den Kragen. Wir zeigen Ihnen Ihre Widersacher in voller Aktion.



1. Die Polizei

Die Cops sind Ihnen bald auf den Fersen. Wenn ein Polizeiauto in der Nähe ist, genügt ein kleiner Unfall, und Sie bekommen Ärger. Die Kisten holen selbst kleine Sportwagen problemlos ein. Pro Vehikel bekommen Sie es mit zwei Mann zu tun.



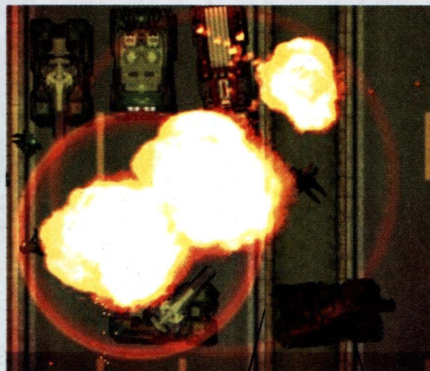
2. Das SWAT-Team

Wenn Sie sich Ihrer Verhaftung widersetzen, kommen diese harten Jungs zum Einsatz. Sie fahren in schwerfälligen Kleinbussen und liefern Ihnen deshalb keine Verfolgungsjagden. Dafür sind die Anti-Terror-Spezialisten mit kräftigen MPs bewaffnet.



3. Das FBI

Die Herren mit den Sonnenbrillen und dunklen Anzügen kennen keine Gnade: Ohne Rücksicht auf den Verkehr rammen Sie in Kamikaze-Manier Ihr Fluchtfahrzeug und versuchen Sie einzukeilen. Sie gehen meisterlich mit ihren Pistolen um.



4. Die Army

Es ist schon schwer genug, es überhaupt bis hierhin zu schaffen: Die Armee kommt nur zum Einsatz, wenn alle anderen Maßnahmen fehlgeschlagen sind. Die Soldaten fahren schweres Gerät wie MGs oder Panzer auf und sprengen ganze Häuserblocks.

Straßenschlachten

Abgesehen von Punkten bringen Ihnen die Aufträge auch mehr Respekt bei den Gangs ein. Leider werden Sie nicht, wie ursprünglich vorgesehen, ab einem bestimmten Beliebtheitsgrad Ihre eigenen Männer anheuern dürfen. »Das hätte viele Missionen schlicht zu einfach gemacht«, erklärt Produzent Colin McDonald die Entscheidung. Wenn Sie allerdings extrem gut angesehen sind und wieder einmal die Cops oder eine gegnerische Bande hinter Ihnen her sind, können Sie sich ins Territorium einer befreundeten Gruppe flüchten. Deren Mitglieder werden dann Ihre Verfolger automatisch attackieren. Wir konnten eine gigantische Schießerei zwischen der Polizei und unserer Gang beobachten. An allen Ecken und Enden flogen die Fetzen – und die Polizei vergaß uns.

60 Sekunden überleben

Bei unserem Besuch konnten wir erstmalig auch die vier verschiedenen Stufen der Polizei in Aktion erleben (mehr lesen Sie im Kasten). Um kleinere Vergehen kümmert sich die normale Verkehrsstreife, eine verbesserte und etwas hartnäckigere Version der Gendarmen aus **GTA 1**. Sie versuchen, Ihren Wagen anzuhalten und Ihre Spielfigur aus dem Auto zu zerren. Eine faire Verbesserung: Wenn Sie nur von einem Gesetzeshüter verfolgt werden und ihn abschütteln können, verliert er nun nach einigen Minuten das Interesse an Ihnen. So gefährden Sie nicht ganze Missionen wegen eines kleinen Auffahrunfalls. Danach kommen SWAT-Teams, das FBI und schließlich die Armee. »Niemand wird die Army länger als 60 Sekunden überleben,« prophezeit Colin – wir schafften grade mal die Hälfte...

Ebenfalls eine Premiere erlebten wir beim Einsatz der Auto-Waffen. Neben den aus dem ersten Teil bekannten Bombshops, mit denen Sie Ihr Vehikel in eine rollende Granate verwandeln konnten, bieten nun drei weitere Knarrenläden Wagen-Upgrades feil: Per Schnellfeuergewehr beharken Sie Feinde vor Ihnen. Verfolger bekämpfen Sie mit Ölpfützen oder dem Minenwerfer, der Ihre Feinde förmlich von der Straße fegt. Wenn alles fehlschlägt: Eine Fahrt in die Lackierwerkstatt verpaßt Ihrem Untersatz einen neuen Anstrich und schüttelt dadurch die Hintermänner ab. RS

Grand Theft Auto 2

Genre: Actionspiel **Hersteller:** DMA Design
Termin: Oktober '99 **Ersteindruck:** Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Schade, daß die Programmierer die Privat-Gangs wieder aus der Entwicklungsliste gestrichen haben – darauf hatte ich mich besonders gefreut. Trotzdem bietet GTA 2 noch mehr als genug coole Neuigkeiten für einen würdigen Nachfolger.«

PREISWERT + SCHNELL + ZUV

DAS PASST!

ALTERNATE™

COMPUTERVERSAND GMBH

Bestelltelefon 06403-905010

Bestellfax 06403-905020

GRAFIKKARTEN - PCI

Grafikkarten	MB / Chip	DM
DIAMOND Fire GL1	32-SG/ Graphics-R.	1.799,-
DIAMOND Viper V550/TV	16-SD/ RIVATNT	189,-
ELSA Erazor II	16-SD/ RIVA TNT	199,-
STB/3DFX VooDoo3 2000 bulk	16-SD/ VooDoo3	209,-
STB/3DFX VooDoo3 2000	16-SD/ VooDoo3	229,-
CREATIVE 3D Blaster	32-SD/ Savage4	199,-

TV-Karten	DM
ANUBIS Typhoon TV Tuner	119,-

TV-Karten	DM
ANUBIS Typhoon TV/Radio Tuner	149,-
HAUPPAUGE WinTV-primio	149,-
HAUPPAUGE WinTV-pci	199,-
HAUPPAUGE WinTV-radio	219,-
HAUPPAUGE WinTV-Theater	289,-
HAUPPAUGE Fernbedienung für WinTV	19,-
TERRATEC Terra TValue	119,-
TERRATEC Terra TV Radio+	249,-
TERRATEC Terra TV+	179,-

GRAFIKKARTEN - AGP

ATI	MB / Chip	DM
3D Charger	8-SD/ 3D Rage II	69,-
RAGE Fury	8-SD/ Rage 128 GL	109,-
RAGE Fury	16-SD/ Rage 128 GL	129,-
RAGE Fury	32-SD/ Rage 128 GL	229,-
RAGE Fury/TV bulk	32-SG/ Rage 128 GL	249,-
RAGE Fury/TV retail	32-SG/ Rage 128 GL	259,-

CREATIVE LABS	MB / Chip	DM
3D Blaster	32-SD/ Savage4	199,-
3D Blaster	32-SD/ RIVA TNT2	399,-

DIAMOND VIPER V770



32 MB SD-RAM, RIVA TNT2, AGP

299,-

DIAMOND	MB / Chip	DM
Viper V330	4-SG/ RIVA 128	59,-
Stealth III	16-SD/ Savage4 Pro	149,-
Stealth III	32-SD/ Savage4 Pro	159,-
Viper V550	16-SD/ RIVA TNT	189,-
Viper V770	32-SD/ RIVA TNT2	299,-
Viper V770	32-SD/ RIVA TNT2U	429,-
Monster Fusion	16-SG/ VooDoo BS.	139,-
Fire GL1	32-SG/ Graphics-R.	1.799,-

GUILLEMOT XENTOR

32 MB SD-RAM, RIVA-TNT2U, AGP, TV-Out

419,-

Testsieger oder Kauftip u.a. in PC Praxis, GameStar, PCgo!, Screenfun, PC Action

GUILLEMOT	MB / Chip	DM
Phoenix 2	8-SD/ TNT Vanta	139,-
Phoenix +Spiel retail	16-SG/ VooDoo BS.	169,-
Xentor retail	16-SD/ RIVA TNT2	249,-
Xentor/TV	32-SD/ RIVA TNT2U	419,-

ASUS	MB / Chip	DM
V 3800 TVR/TV	32-SG/ RIVA TNT2	409,-
V 3800 TVR Deluxe/TV /Brille	32-SG/ RIVA TNT2	439,-
V 3800 Ultra Deluxe/TV /Brille	32-SG/ RIVA TNT2U	519,-
TV-Box mit Fernbedienung		129,-
VR-100G 3D-Brille		69,-
VR-100 3D-Brille		99,-

ELSA	MB / Chip	DM
Winner 1000/T3D	8-SD/ Trio 3D	99,-
Winner II bulk	16-SG/ Savage4 Pro	169,-
Winner II retail	16-SG/ Savage4 Pro	179,-
Winner II bulk	32-SG/ Savage4 Pro	239,-
Winner II retail	32-SG/ Savage4 Pro	269,-
Victory Erazor LT	8-SD/ RIVA 128 ZX	99,-
Victory II retail	16-SG/ VooDoo BS.	149,-
Erazor III bulk	32-SD/ RIVA TNT2	349,-
Erazor III retail	32-SD/ RIVA TNT2	369,-
Erazor III/TV	32-SD/ RIVA TNT2	419,- L
Synergy II bulk	32-SD/ RIVA TNT2	579,- L
3D Brille Revelator Kabel		129,-
3D Brille Revelator Infrarot		149,-

INTEL Pentium® III

450 MHz „in-a-box"



429,-

HERCULES	MB / Chip	DM
Dynamite TNT2/TV bulk	32-SD/ RIVA TNT2	a.A. L
Dynamite TNT2/TV	32-SD/ RIVA TNT2	a.A. L
Dynamite TNT2U/TV bulk	32-SD/ RIVA TNT2U	a.A.
Dynamite TNT2U/TV retail	32-SD/ RIVA TNT2U	a.A.
Beast 99 bulk	32-SD/ Savage4 Pro	159,-

MATROX	MB / Chip	DM
Millennium G400 SH bulk	16-SG/ G400	259,-
Millennium G400 DH bulk	16-SG/ G400	a.A. L
Millennium G400 DH retail	16-SG/ G400	a.A. L
Millennium G400 SH bulk	32-SG/ G400	369,-
Millennium G400 DH bulk	32-SG/ G400	a.A. L
Millennium G400 DH retail	32-SG/ G400	a.A. L
Millennium G400 Max	32-SG/ G400Max	a.A. L

STB/3DFX	MB / Chip	DM
VooDoo3 2000 bulk	16-SD/ VooDoo3	209,-
VooDoo3 2000 retail	16-SD/ VooDoo3	219,-
VooDoo3 3000/TV bulk	16-SD/ VooDoo3	239,-
VooDoo3 3000/TV retail	16-SD/ VooDoo3	329,-
VooDoo3 3500/TV retail	16-SG/ VooDoo3	549,-

VooDoo3 3000 / TV

STB/3DFX
16 MB SD-RAM, VooDoo3, AGP, TV-Out, bulk



239,-

CPUs / RAM

CPU- / RAM-Preise sind Tagespreise!

INTEL		„normal"	„in-a-box"
Pentium® MMX™	233 MHz	119,-	
Celeron® PPGA	366 MHz	139,- L	159,-
Celeron® PPGA	400 MHz	149,- L	169,-
Celeron® PPGA	433 MHz	199,- L	219,-
Celeron® PPGA	466 MHz	249,-	269,-
Celeron® PPGA	500 MHz	379,- L	399,-
Pentium® II	350 MHz	339,-	
Pentium® II	400 MHz	349,-	379,-
Pentium® II	450 MHz	a.A. L	429,-
Pentium® III	450 MHz	399,- L	429,-
Pentium® III	500 MHz	559,- L	589,-
Pentium® III	550 MHz	1.119,- L	1.149,-
Pentium® III	600 MHz	a.A.	1.499,-

„in-a-box": Original verpackte Intel Pentium®-CPU mit Hightech-Lüfter und Echtheitszertifikat. Wir sind autorisierter Intel-Prozessor-Integrator.

AMD		„normal"	„boxed"
K6®-2 3DNow!™	350 MHz	99,-	119,-
K6®-2 3DNow!™	400 MHz	119,-	139,-
K6®-2 3DNow!™	450 MHz	149,-	169,-
K6®-III 3DNow!™	400 MHz	249,-	269,-
K6®-III 3DNow!™	450 MHz	349,-	369,-
K6®-III 3DNow!™	500 MHz	499,-	519,-
Athlon™	500 MHz	589,- L	609,- L
Athlon™	550 MHz	1.049,- L	1.069,- L
Athlon™	600 MHz	1.449,- L	1.469,- L

IDT		„normal"	„boxed"
W2A	200 MHz	79,-	99,-

IBM/CYRIX	„normal"	„boxed"
6x86MX™ 300+	79,-	99,-
6x86MX™ 333+	89,-	109,-

„boxed": Von uns verpackte CPU mit passendem Hightech-Lüfter und Wärmeleitpaste.

CPU-Zubehör	DM
CPU-Adapter von PPGA auf Slot-1	29,-
Mainboardhalterung für SECC	9,-
Lüfter für Sockel 7-CPUs mit Tacho	19,-
Lüfter für Celeron®	19,-
Lüfter für Pentium® II mit Tacho	39,-
Papst-Lüfter für Sockel 7-CPUs	49,-
Papst-Lüfter für Sockel 7-CPUs mit Tacho	54,-
Papst-Lüfter mit Tacho für Celeron®	59,-
Papst-Lüfter mit Tacho für Pentium® II	59,-

RAM - PC					DM
SIMM	ohne Parity	4 MB	60/70 ns	30-Pin	24,-
PS/2	Fastpage	8 MB	60 ns	72 Pin	29,-
PS/2	Fastpage	16 MB	60 ns	72 Pin	54,-
PS/2	Fastpage	32 MB	60 ns	72 Pin	99,-
PS/2	EDO	8 MB	60 ns	72 Pin	29,-
PS/2	EDO	16 MB	60 ns	72 Pin	49,-
PS/2	EDO	32 MB	60 ns	72 Pin	89,-
PS/2	EDO	64 MB	60 ns	72 Pin	144,-
DIMM	PC-100	32 MB	7/8 ns	168 Pin	59,-
DIMM	PC-100	64 MB	7/8 ns	168 Pin	119,-
DIMM	PC-100	128 MB	7/8 ns	168 Pin	229,-
DIMM	PC-100	256 MB	7/8 ns	168 Pin	539,-
DIMM	PC-100 ECC	64 MB	7/8 ns	168 Pin	149,-
DIMM	PC-100 ECC	128 MB	7/8 ns	168 Pin	299,-
DIMM	PC-100 ECC	256 MB	7/8 ns	168 Pin	999,-
DIMM	PC-133	128 MB	8 ns	168 Pin	299,-

MAINBOARDS

ASUS	Sockel/Chip	RAM	ATX	AT
K7M	SLA-AMD	4	a.A. L	
P5S-B +VGA	S07-SIS	2/4		159,-
P5S-B +Sound+VGA	S07-SIS	2/4		229,-
P5A (512KB)	S07-ALI	2/4	189,-	179,-
P5A (512KB) +Sound	S07-ALI	2/4	199,-	
P5A (1MB)	S07-ALI	2/4	209,-	199,-
P5A (1MB) +Sound	S07-ALI	2/4	219,-	
MEW	PPGA-i810	4		a.A.
MEL-B	PPGA-LX	2/4		189,-
MEB	PPGA-BX	2/4	269,-	
MEB-M +Sound	PPGA-BX	2/4	259,-	
ME99	PPGA-SIS	4	169,- L	
ME99B +Sound+VGA	PPGA-SIS	4	249,- L	
P2B-B	SL1-BX	2/3/4/5		239,-
P2B-F	SL1-BX	2/3/4/5	259,-	
P2B-L	SL1-BX	2/3/4/5	329,-	
P2B-D	SL1-BX	2/3/4/5	549,-	Dual
P2B-S +U2W	SL1-BX	2/3/4/5	639,-	
P2B-LS +U2W	SL1-BX	2/3/4	699,- L	
P2B-DS +U2W	SL1-BX	2/3/4/5	909,-	Dual
P3B-F 5-2	SL1-BX	2/3/4/5	279,-	
P3B-F 6-1	SL1-BX	2/3/4/5	279,-	
P3B-1394	SL1-BX	2/3/4/5	399,- L	

TYAN	Sockel/Chip	RAM	ATX	AT
Trinity S1598	S07-VIA	1/2/4	229,-	
Trinity S1598 (2MB)	S07-VIA	1/2/4	269,-	
Trinity 100 S1590	S07-VIA	1/2/4		199,-
Tomahawk	PPGA-VIA	2/4	139,-	
Tomahawk	PPGA-BX	2/4	219,-	
Tomcat S2054 +VGA	PPGA-i810	1/2/4	259,-	
Tomcat S2054P +LCD	PPGA-i810	1/2/4	289,-	
Tigercub +Sound	SL1-EX	2	149,-	
Tigercub 100 +Sound	SL1-LX	2/3/4/5	259,-	Micro-AT
Tsunami	SL1-BX	2/3/4/5	229,-	249,-
Tsunami +Sound	SL1-BX	2/3/4/5	259,-	
Tiger 100	SL1-BX	2/3/4/5	399,-	Dual
Thunder +UW+Sound	SL1-BX	2/3/4/5	999,-	Dual

Verwendbare Speicherbausteine (s. Spalte „RAM"):
1 = PS/2 Fastpage oder EDO
2 = DIMM PC-66 3 = DIMM PC-66 ECC
4 = DIMM PC-100 5 = DIMM PC-100 ECC

GIGABYTE	Sockel/Chip	RAM	ATX	AT
7IX	SLA-AMD	4	479,- L	
5AX	S07-ALI	2/4	144,-	144,-
6BXC	SL1-BX	2/3/4/5	199,-	
6BA	SL1-BX	2/3/4/5		209,-
BX2000	SL1-BX	2/3/4/5	219,-	
6BXE	SL1-BX	2/3/4/5	229,-	
6BXD	SL1-BX	2/3/4/5	309,-	Dual
6BXS +UW	SL1-BX	2/3/4/5	469,-	
6BXDS +UW	SL1-BX	2/3/4/5	549,-	Dual
6BXU +U2W	SL1-BX	2/3/4/5	679,-	

ELITEGROUP	Sockel/Chip	RAM	ATX	AT
P5VP-A+	S07-VIA	1/2/4	149,-	
P6SEP-Me +Sound+VGA	PPGA-SIS	2/4	139,-	
P6LX-AS +UW	SL1-LX	2/3	249,-	
P6IWT-Me +VGA	SL1/PPGA-i810	4/5	189,-	+Sound
P6IWT-A+	SL1/PPGA-i810	2/3/4/5	239,-	
P6BAT-Me	SL1/PPGA-BX	2/3/4/5	189,-	+Sound
P6BAT-A+ +Sound	SL1/PPGA-BX	2/3/4/5	139,-	
P6BXT-A+ +Sound	SL1/PPGA-BX	2/4	169,-	
P6ZXT-Me +Sound	SL1/PPGA-ZX	2/4	149,-	
P6ZXT-Me +Sound	SL1/PPGA-ZX	2/4	179,-	+Modem

ABIT	Sockel/Chip	RAM	ATX	AT
BM6	PPGA-BX	2/3/4/5	199,-	
BP6	PPGA-BX	2/3/4/5	289,-	Dual
ZM6	SL1-ZX	2/3/4/5	179,-	
BH6	SL1-BX	2/3/4/5	199,-	
BE6	SL1-BX	2/3/4/5	229,-	
BX6	SL1-BX	2/3/4/5	229,-	

SIEMENS	Sockel/Chip	RAM	ATX	AT
D1107-B	SL1/PPGA-BX	2/3/4/5	209,-	
D1107-A +100 Mbit	SL1/PPGA-BX	2/3/4/5	269,-	

TYAN Trinity S1598

Sockel7, VIA, ATX, 2 MB Cache

269,-



L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

„ANBIETER DES JAHRES"

Auf der CeBIT 1999 kam es heraus: die Leser der „PC Direkt" haben uns wieder unter die Anbieter-TOP-10 gewählt. Wir sind der viertbeliebteste Anbieter überhaupt. Unter den Versandhäusern für PC-Komponenten und PC-Zubehör sind wir sogar die Nummer Eins.

BESTELLT - AM NÄCHSTEN TAG

Bestellungen bis 15.00 Uhr (außer externe Systeme) sind durch Zustellung über TRANS-O-FLEX-EXPRESS (gegen Aufpreis) am nächsten Tag bei Ihnen.

ERLÄSSIG + BIS 21.00 UHR-

www.alternate.de

Bestellannahme
Montag-Freitag 9-21 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

Abholung
Montag-Freitag 10-18 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

Bestelladresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

voor klanten uit NL
onze Nederlandse vestiging:
0031-180-440844

EINGABEGERÄTE

Tastaturen	Anschluß	DM
Home	DIN o. PS/2	24,-
CHERRY G83-6105	DIN o. PS/2	39,-
CHERRY G81-3000	DIN o. PS/2	69,-
CHERRY G80-3000	DIN o. PS/2	109,-
CHERRY G81-3504	USB	159,-
MICROSOFT Elite Keyboard	USB	99,-
LOGITECH DeLuxe Keyboard	DIN u. PS/2	44,-
LOGITECH Internet Keyboard	DIN u. PS/2	64,-

Mäuse	Anschluß	DM
Standard-Maus „Home"	ser./PS/2	14,-/19,-
Advanced 4D	ser. o. PS/2	29,-
LOGITECH Pilot Maus bulk	ser. o. PS/2	19,-
LOGITECH WheelMouse bulk	PS/2	39,-
LOGITECH WheelMouse	USB	44,-
LOGITECH MouseMan bulk	PS/2	49,-
LOGITECH Gaming Mouse	USB u. PS/2	74,-
LOGITECH Cordless Wheel	ser. u. PS/2	79,-
LOGITECH TrackMan Marble FX	ser. u. PS/2	104,-
MS Defender	ser. o. PS/2	34,-
MS WheelMouse	ser. u. PS/2	49,-
MS IntelliMouse	ser. u. PS/2	79,-

Joysticks	Anschluß	DM
LOGITECH WingMan Extreme	Gameport	69,-
LOGITECH WingMan Intercept	Gameport	99,-
LOGITECH WingMan Force	Gameport	199,-
MS Sidewinder Precision Pro	USB	104,-
MS Force Feedback +Spiele	Gameport	209,-

Gamepads	Anschluß	DM
GRAVIS GamePad Pro	Gameport	44,-
GRAVIS GamePad Pro	USB	49,-
GRAVIS Xterminator	Gameport	89,-
LOGITECH WingMan	Gameport	44,-
THRUSTMASTER Rage 3D	Gameport	49,-
MICROSOFT Sidewinder	Gameport	59,-
MICROSOFT Sidewinder FreestPro	Gameport	109,-

Lenkräder inkl. Pedalen	DM
THRUSTMASTER Nascar Super Sport	179,-
THRUSTMASTER Formula Force GT	329,-
LOGITECH WingMan Formula Force	299,-
GUILLEMOT Race Leader Force Feedback	199,-
MICROSOFT Force Feedback +Spiele	[illegible]

MULTIMEDIA

Soundkarten	Typ	DM	
CREATIVE Sound Blaster 16	PCI	74,-	
CREATIVE Sound Blaster 128 2-Speaker	PCI	49,-	
CREATIVE Sound Blaster 128 bulk	PCI	79,-	
CREATIVE Sound Blaster Live! Value	PCI	119,-	
CREATIVE Sound Blaster Live!	PCI	329,-	
SB PRO kompatibel	ISA	19,-	
SB PRO kompatibel	PCI	29,-	
ANUBIS Typhoon UltraLite	ISA	29,-	
ANUBIS Typhoon UltraLite	PCI	39,-	
ANUBIS Typhoon Gold	PCI	49,-	
TERRATEC Soundsystem 128i	PCI	49,-	
TERRATEC XLerate	PCI	114,-	
TERRATEC XLerate Pro	PCI	149,-	
TERRATEC Soundsystem DMX	PCI	249,-	
TERRATEC Audiosystem EWS64 S	ISA	259,-	
TERRATEC Audiosystem EWS64 L	ISA	589,-	
TERRATEC Audiosystem EWS64 XL	ISA	819,-	
TERRATEC Audiosystem EWS88 MT	PCI	879,-	L
GUILLEMOT Maxi Studio ISIS	PCI	549,-	
DIAMOND Monstersound MX300 bulk	PCI	139,-	
DIAMOND Monstersound MX300	PCI	159,-	
YAMAHA WF 192XG	PCI	89,-	
YAMAHA WF192D bulk	PCI	109,-	
YAMAHA WF192D	PCI	149,-	
VIDEOLOGIC SonicVortex2	PCI	139,-	

Lautsprecher	DM
Soundboxen aktiv, Paar 2 x 40 Watt	29,-
Soundboxen aktiv, Paar 2 x 120 Watt	59,-
ANUBIS Soundsystem SC200	79,-
ANUBIS Soundsystem SC800	199,-
CREATIVE LABS FourPointSourround 1000	139,-
CREATIVE LABS FourPointSourround 2000	359,-
GUILLEMOT Maxi Subwoofersystem 720 5D	259,-
LOGITECH SoundMan Boxen	99,-
LOGITECH SoundMan Pro Boxen	139,-
LOGITECH SoundMan Extreme	169,-
PHILIPS Soundsystem DSS370 USB	349,-
Typhoon Silver Crest, Paar 2 x 160 Watt	59,-
Typhoon Silver Crest, Paar 2 x 280 Watt	79,-
Typhoon Silver Crest, Paar 2 x 380 Watt	99,-
YAMAHA Boxen YST-M8HE	89,-
YAMAHA Boxen YST-M15	99,-
YAMAHA Boxen YST-M20 +Digital Surround	109,-
YAMAHA Boxen YST-M100	249,-
YAMAHA Boxen MSW-10	119,-
YAMAHA Subwoofer YST-MSW5	109,-
YAMAHA Sat./Sub. - System YST-MS28	149,-

Zubehör	DM
DIAMOND Rio Digital MP3 Player 32 MB	249,-
BUZ Multimediaerweiterung PC	369,-

SCANNER / DIGITALKAMERAS

MUSTEK Scanner		Auflösung	DM
ScanExpress 6000P	Parallel	300x600	89,-
ScanExpress 600 CP	Parallel	300x600	94,-
ScanExpress 12000P	Parallel	600x1200	129,-
ScanExpress 600CU	USB	300x600	129,-
ScanExpress 6000SP	SCSI	300x600	119,-
ScanExpress 12000SP	SCSI	600x1200	179,-
ScanExpress A3	SCSI	300x600	349,-
Paragon A3	Parallel	300x600	279,-
Paragon 1200SP	SCSI	600x1200	289,-
Durchlichtaufsatz			ab 119,-

MICROTEK Scanner		Auflösung	DM
Phantom 336CX	USB	300x600	179,-
Phantom C6	USB	300x600	189,-
ScanMaker X6	USB	600x1200	289,-
ScanMaker X6	SCSI	600x1200	329,-
ScanMaker X6 Silver	SCSI	600x1200	379,-
ScanMaker X6 Advance inkl. Durchlichtaufsatz	SCSI	600x1200	439,-
Durchlichtaufsatz			ab 249,-

HP Scanner		Auflösung	DM
ScanJet 3200 C	Parallel	600x1200	179,-
ScanJet 5200 C	Parallel/USB	600x1200	479,-
ScanJet 4100 C	USB	600x1200	269,-
ScanJet 4200 C	USB	600x1200	349,-
ScanJet 6200 C	SCSI/USB	600x1200	699,-

UMAX Scanner		Auflösung	DM	
Astra 610P	Parallel	300x600	109,-	
Astra 1220P	Parallel	600x1200	159,-	
Astra 1220U	USB	600x1200	259,-	
Astra 1220S	SCSI	600x1200	329,-	
Astra 2100U	USB	600x1200	259,-	L
Astra 2400S	SCSI	600x2400	769,-	

Diverse Scanner		Auflösung	DM
Easy Internet Scanner	Parallel	200x200	39,-
PLUSTEK Optic Pro 9636P	Parallel	600x1200	119,-

Digitalkameras	Speicher	Auflösung	DM	
FUJI DX-10	2 MB	1024x768	589,-	
FUJI MX-600 Zoom	4 MB	1280x1024	999,-	
FUJI MX-2700	8 MB	1800x1200	1.489,-	
KODAK DC 200+	4 MB	1152x864	579,-	
KODAK DC 215	4 MB	1152x864	749,-	L
KODAK DC 210	4 MB	1152x864	999,-	
KODAK DC 240 Premium	8+16 MB	1280x960	1.099,-	
OLYMPUS C-830L	4 MB	1280x960	719,-	
OLYMPUS C-900L	4 MB	1280x960	1.099,-	

Webcam		DM
PHILIPS PCA635VC	Parallel	159,-
PHILIPS PCA645VC	USB	189,-
LOGITECH QuickCam VC	USB	159,-

MONITORE

BELINEA		kHz	TCO	Zoll / cm	DM
102010		54	–	15 / 35,1	289,-
102020		70	–	15 / 35,5	299,-
103010		70	99	17 / 40,3	439,-
103030		70	99	17 / 40,3	509,-
103040		86	99	17 / 40,2	509,-
103050		97	99	17 / 40,6	639,-
103060	+Sound	95	99	17 / 40,3	649,-
107035		95	95	17 / 40,6	649,-
103070		95	99	17 / 40,5	659,-
106020		95	95	19 / 45,3	739,-
106060		95	99	19 / 45,7	939,-
108020		107	99	21 / 50,8	1.599,-

EIZO	kHz	TCO	Zoll / cm	DM
F55S	82	95	17 / 40,0	729,-
F57	96	95	17 / 40,0	999,-
T57S	92	95	17 / 41,0	1.389,-
F67	96	95	19 / 45,0	1.449,-
T68	96	95	19 / 45,0	1.769,-
F77S	110	95	21 / 51,0	2.399,-

IIYAMA	kHz	TCO	Zoll / cm	DM
S703HT	96	99	17 / 40,6	679,-
S704HT	96	99	17 / 40,6	739,-
A702HT	96	95	17 / 40,6	869,-
S901GT	102	95	19 / 45,7	879,-
A901HT	115	95	19 / 45,0	1.219,-
S102GT	110	95	21 / 49,5	1.769,-

SONY		kHz	TCO	Zoll / cm	DM
110 EST		70	95	15 / 35,0	379,-
200 EST		70	92	17 / 40,8	639,-
200 GST	+Sound	85	95	17 / 40,8	829,-
200 PST		92	99	17 / 40,8	949,-
420 GST		96	95	19 / 45,6	1.149,-
400 PST		94	95	19 / 45,6	1.299,-
F 400		107	99	19 / 45,7	1.849,-
520 GST		96	95	21 / 50,3	1.799,-

MACOM		kHz	TCO	Zoll / cm	DM
S70	Business	70	95	17 / 40,0	439,-
S82	Business	82	95	17 / 40,0	479,-
S86M	Business	86	95	17 / 40,0	519,-
S96C	ProfiLine	96	99	17 / 40,0	559,-
S96	ProfiLine	96	95	17 / 40,0	559,-
S96D	ProfiLine	96	99	17 / 40,0	629,-
N95S	Business	95	95	19 / 45,0	689,-
N110	ProfiLine	110	95	19 / 45,0	869,-
N96D	ProfiLine	96	99	19 / 45,0	899,-
E95P	Business	95	95	21 / 51,0	1.479,-

Diverse	kHz	TCO	Zoll / cm	DM	
15" Monitor	70	–	15 / 38,0	249,-	L
17" Monitor	70	95	17 / 40,0	379,-	
19" Monitor	95	–	19 / 45,0	679,-	

Alle cm-Angaben für Bildschirmdiagonalen basieren auf Herstellerangaben und wurden zum Teil gerundet

DRUCKER

EPSON Tintenstrahldrucker				DM
Stylus Color 440		DIN A4	720 dpi	219,-
Stylus Color 640		DIN A4	1440 dpi	269,-
Stylus Color 740	+USB	DIN A4	1440dpi	399,-
Stylus Color 850		DIN A4	1440dpi	539,-
Stylus Color 900	+USB	DIN A4	1440 dpi	699,-
Stylus Color 1520		DIN A3	1440 dpi	1.099,-
Stylus Photo 700		DIN A4	1440dpi	349,-
Stylus Photo 750	+USB	DIN A4	1440 dpi	529,-
Stylus Photo EX		DIN A3	1440dpi	699,-
Stylus Photo 1200	+USB	DIN A3	1440 dpi	879,-

HP Tintenstrahldrucker				DM
Deskjet 610 C		DIN A4	600 dpi	179,-
Deskjet 710 C		DIN A4	600 dpi	339,-
Deskjet 720 C		DIN A4	600dpi	399,-
Deskjet 815 C	+USB	DIN A4	600 dpi	429,-
Deskjet 340 CBI	+IrDA	DIN A4	600 dpi	479,-
Deskjet 880 C	+USB	DIN A4	600dpi	489,-
Deskjet 895 CXI	+USB	DIN A4	600 dpi	619,-
Deskjet 1120 C		DIN A3	600dpi	779,-
Deskjet 2000 C		DIN A4	600 dpi	1.029,-
Officejet 710		DIN A4	600dpi	839,-

SonicVortex2
VideoLogic
3D-PCI-Soundkarte mit A3D 2.0-Technologie, 2 o. 4 Lautsprecher, S/P-DIF-Out, Softw.-Bundle
139,-

CANON Tintenstrahldrucker				DM
CANON BJC 250		DIN A4	360dpi	149,-
CANON BJC 1000		DIN A4	360 dpi	169,-
CANON BJC2000		DIN A4	720dpi	174,-
CANON BJC 4400		DIN A4	720dpi	189,-
CANON BJC 4550		DIN A3	720dpi	289,-
CANON BJC 4650		DIN A3	720dpi	609,-
CANON BJC 5000		DIN A3	1440 dpi	349,-
CANON BJC 6000		DIN A4	1440dpi	429,-
CANON BJC 7000		DIN A4	1200 dpi	319,-
CANON BJC 7100		DIN A4	1200 dpi	589,-
CANON BJC 80	+IrDA	DIN A4	720 dpi	439,-
CANON BJC 50	+IrDA	DIN A4	720 dpi	659,-

Diverse Tintenstrahldrucker			DM
Apollo 1200	DIN A	600 dpi	139,-
Apollo 1200 blau	DIN A	600 dpi	159,-

Laserdrucker	Speicher	Seiten	DM
FUJITSU PrintPartner 10	18 MB	10	749,-
HP Laserjet 1100	2 MB	8	739,-
HP Laserjet 1100A	2 MB	8	929,-
HP Laserjet 2100	4 MB	10	1.229,-
HP Laserjet 3100	2 MB	6	1.469,-
KYOCERA FS 680			719,-
KYOCERA FS 800			869,-

Zubehör	DM
Toner für PrintPartner 10er Pack á 2 Toner	199,-
Toner für HP und KYOCERA	a.A.
Tinte für Epson, HP und CANON	a.A.
Kodak Photopapier A4, 50 Blatt, 112 g/qm	59,-

PC-GEHÄUSE

„HOME-LINE"	ATX	AT
Mini-Tower		59,-
Midi-Tower	99,-	
Big-Tower	129,-	99,-
„PROFI-LINE"	**ATX**	**AT**
Midi-Tower	169,-	149,-
Big-Tower	219,-	199,-
„i-LINE"	**ATX**	**AT**
i-Blau oder i-Grün	169,-	

Keine Fertigung von PC-Systemen!

Alle PC-Gehäuse haben das vorgeschriebene CE-Zeichen!

„HOME-LINE" „PROFI-LINE" „I-Blau/-Grün"

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

PREISE OHNE WENN UND ABER

Von uns hören Sie keine Ausreden. Die in dieser Anzeige veröffentlichten Preise gelten – auch wenn die Ware knapp wird oder der Dollar steigt (Ausnahme: RAM und CPUs). Nennen Sie unseren Mitarbeitern bei einer Bestellung nur Titel und Ausgabe der Ihnen vorliegenden Zeitschrift.

AUSGELIEFERT!**

**sofern ab Lager lieferbar



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer
Fax: 0 64 03 - 90 50 70

PREISWERT + SCHNELL + ZUV

www.alternate.de

Bestellannahme
Montag-Freitag 9-21 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

Abholung
Montag-Freitag 10-18 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

Bestelladresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

voor klanten uit NL
onze Nederlandse vestiging:
0031-180-440844

CD-ROM / DVD-ROM

Intern Boxed +20,-

CD-ROM ATAPI

		intern	extern
16x	TOSHIBA XM6002B	59,-	259,-
32x	TEAC CD532E bulk	84,-	284,-
40x	LITE ON LTN 382	79,-	279,-
40x	MITSUMI FX4010M	89,-	289,-
40x	TOSHIBA XM6602B	89,-	289,-
40x	NEC CDR-3001 bulk	89,-	289,-
40x	ASUS CD-S400 bulk	99,-	299,-
44x	CYBERDRIVE	84,-	284,-
45x	ASUS CD-S450 bulk	109,-	309,-
48x	CYBERDRIVE 480D	89,-	289,-
48x	CREATIVE LABS	94,-	294,-
48x	MITSUMI FX4820	94,-	294,-
48x	LITE ON bulk	99,-	299,-
50x	ASUS CD-S500 bulk	119,-	319,-

Externe ATAPI-Versionen werden mit allen Kabeln und Software zum Anschluß an die parallele Schnittstelle ausgeliefert!

CD-ROM SCSI

		intern	extern
24x	SONYCDU625	119,-	269,-
32x	TEAC CD532S	139,-	289,-
32x	PLEXTOR PX32 TSI (U-SCSI)	179,-	329,-
40x	NEC CDR-3010 bulk	159,-	309,-
40x	TOSHIBA XM 6401B	164,-	314,-
40x	PLEXTOR PX40TSI	189,-	339,-

CD-Wechsler SCSI

		intern	extern
4,4x	PIONEER DRM-624X (6-fach)		199,-
16x	NAKAMICHI MJ5.16S (5-fach)	369,-	519,-
24x	PIONEER DRM-6324X (6-fach)		699,-

DVD-ROM ATAPI

		intern
5/ 32x	PANASONIC SR8583	179,-
5/ 32x	CYBERDRIVE DM-832D	199,- L
6/ 24x	CREATIVE PC-DVD Encore	419,-
6/ 32x	PIONEER DVD-113 bulk	179,-
6/ 32x	PIONEER DVD-103 bulk	189,-
6/ 32x	PIONEER DVD-A03 retail	209,-
6/ 32x	TOSHIBA SD-M1212	209,-
6/ 32x	CREATIVE PC-DVD Blaster	219,-
6/ 32x	GUILLEMOT DVD-ROM	269,-
6/ 32x	GUILLEMOT Maxi DVD Theater inkl. MPEG2-Karte	439,-
8/ 40x	NEC DV-5500 bulk	219,- L
8/ 40x	NEC DV-5500 retail	239,- L

DVD-ROM SCSI

		intern	extern
5/ 32x	TOSHIBA SDM1201	279,-	429,-
6/ 32x	PIONEER DVD-303 bulk	289,-	439,-
6/ 32x	PIONEER DVD-U03 retail	299,-	449,-

DVD-FILME

Weitere aktuelle Filme im Internet - oder rufen Sie uns einfach an!

Titel		DM
Air Force One	FSK ab 16	39,-
Armageddon	FSK ab 12	39,-
Con Air	FSK ab 16	39,-
Dante's Peak	FSK ab 12	49,-
Das fünfte Element	FSK ab 12	54,-
Daylight	FSK ab 12	49,-
Der Dummschwätzer	FSK ab 6	49,-
Der Eisbär	FSK ab 12	44,-

FSK ab 18: Abgabe nur gegen Altersnachweis!

Titel		DM
Der Staatsfeind Nr. 1	FSK ab 12	39,-
Der verrückte Professor	FSK ab 12	49,-
Ein Schweinchen namens Babe	FSK frei	49,-
Godzilla	FSK ab 12	49,-
Knocking on heavens door	FSK ab 12	44,-
Lethal Weapon 4	FSK ab 16	39,-
Lola rennt	FSK ab 16	54,-
Ronin	FSK ab 16	44,-
The Rock	FSK ab 16	39,-
Werner - Beinhart	FSK ab 6	44,- L

KOMMUNIKATION

ISDN/Modem extern

	Typ	DM
AVM Fritz!Card USB	ISDN	199,-
AVM Fritz!X PC	ISDN	339,-
ELSA MicroLink 56K basic	Analog	129,-
ELSA MicroLink 56K USB	Analog	179,-
ELSA MicroLink 56K pro	Analog	219,-
LASAT WebSetGo Voice 56K	Analog	129,-
LASAT Safire 560 Voice D 56K	Analog	169,-
LASAT Safire II 560 Voice D 56K USB	Analog	169,-
U.S.R. 56K Voice Faxmodem	Analog	159,- L
U.S.R. 56K Message	Analog	189,-
V90 56K Modem	Analog	109,-
V90 56K Modem USB	Analog	149,-
DIAMOND Supra Express 56K Modem	Analog	129,-
TITANmedia Messenger Pro 56K	Analog	229,-

ISDN/Modem intern

		Typ	DM
AVM Fritz!Card	ISA	ISDN	139,-
AVM Fritz!Card	PCI	ISDN	149,-
ELSA MicroLink 56KV90	PCI	Analog	94,-
TELES.S0	ISA	ISDN	109,-
TELES.S0	PCI	ISDN	119,-
56K Voice Modem	PCI	Analog	69,-
CREATIX ISDN S0	ISA	ISDN	69,-

Netzwerkkarten

	Typ	"normal"	"boxed"
3COM 509TPC Combo	ISA	109,-	129,-
3COM 900B Combo	PCI	149,-	169,-
3COM 905TX NM 100 Mbit/s	PCI	109,-	
3COM 905TX 100 Mbit/s	PCI	119,-	
ADAPTEC 69011/TX 100 Mbit/s	PCI	99,-	
INTEL EtherExpress 100 Mbit/s	PCI	119,-	
NetCard Combo	ISA	24,-	44,-
NetCard Combo	PCI	29,-	49,-
NetCard 100 Mbit/s	PCI	34,-	
HubCard 100 Mbit/s (4-Port)	PCI	179,-	
Starter Kit 100 Mbit/s 2 Netzwerkkarten inkl. 4er HUB, Kabel und Spiele	PCI	229,-	
DIAMOND Homefree Combo Pack		439,-	

Hubs

Hubs	10 Mbit/s	100 Mbit/s	10/100 Mbit/s
5-Port	49,-	169,-	299,-
8-Port	69,-	229,-	399,-

USB-Zubehör

	DM
ADVANCE USB-Link	99,-
ADVANCE USB LAN-Connect	149,-

Unser "boxed"-Kit enthält neben der Netzwerkkarte: 10 m BNC-Kabel, Terminator und T-Stück.

GEHÄUSE

Laufwerksgehäuse

		USB
FLEXI LINE 1x	5.25"	179,-

(U)-SCSI				
CD-ROM-Case	1 x CD-ROM	79,-		
FLEXI LINE 1x	3.5" o. 5.25"	79,-	99,-	129,-
OPTI LINE 1x	3.5" o. 5.25"	79,-	99,-	129,-
ELITE TOWER 2x	3.5" o. 5.25"	109,-	149,-	199,-
ELITE TOWER 4x	3.5" o. 5.25"	159,-	199,-	259,-
ELITE TOWER 8x	3.5" o. 5.25"	219,-	289,-	359,-

Festplatten-Rahmen

		DM
HD-Wechselrahmen	IDE o. SCSI	29,-
HD-Wechselrahmen PRO	IDE	79,-
HD-Wechselrahmen PRO	UltraDMA/66	99,-
HD-Wechselrahmen	SCSI	39,-
HD-Wechselrahmen PRO	SCSI	89,-
HD-Wechselrahmen	WIDE	79,-
HD-Wechselrahmen PRO	WIDE	139,-
HD-Wechselrahmen PRO	U2W	189,-
HD-Rahmen mit Lüfter		39,-
HD-Rahmen mit Lüfter	Papst	69,-

CD-RECORDER

Intern Boxed +20,-

CD-Recorder SCSI

		intern	extern
4/ 6x	YAMAHA CDR400T bulk	249,-	399,-
4/ 6x	YAMAHA CDR400T Kit 1 (Kit-Version inkl. 10 x CDR, Nero 4.x, Labeler Kit)	319,-	469,-
4/ 6x	YAMAHA CDR400T Kit 2 (Kit-Version inkl. ADVANCE 2911U, 5 x CDR, Nero 4.x, Labeler Kit)	369,-	519,-
4/ 6x	Speedfile CD-Copy-Station (YAMAHA CDR400T und 24x-CD-ROM SONY im DUO-TOWER + Zubehör)		549,-
	EasyCopy-Card (Einfaches Kopieren von CDs ohne PC per Knopfdruck)		349,-
4/ 8x	PANASONIC CW7502B	349,-	499,-
6/ 24x	WAITEC WT624S bulk	369,-	519,-
6/ 24x	TEAC CD-R56S bulk	399,-	549,-
6/ 24x	TEAC CD-R56S Kit (Kit-Version inkl. WinOnCD 3.5 und 2 CD-Rohlinge)	439,-	589,-
8/ 20x	CYBERDRIVE CRD-R800SCD	699,- L	849,- L
8/ 20x	PLEXTOR PXR820TS bulk	689,-	839,-
8/ 20x	PLEXTOR PXR820TS retail	729,-	879,-
8/ 24x	TEAC CD-R58S bulk	539,-	689,-
8/ 24x	TEAC CD-R58S retail	569,-	719,-

CD-Rewritable ATAPI

		intern	extern
2/2/ 6x	CDRW baugl. PHILIPS CDD 3610	269,-	
2/2/ 6x	CYBERDRIVE CDRW602	289,- L	
2/2/ 6x	HP 7510e		619,-
2/2/ 24x	PHILIPS CDD3801 bulk	279,-	
2/2/ 24x	HP 7540i	349,-	
2/2/ 24x	HP 7570i	[illegible]	
2/4/ 8x	MITSUMI CR4802TE bulk	299,-	
2/4/ 8x	MITSUMI CR4802TE retail	329,-	
2/4/ 24x	SONY CRX100E bulk	359,-	
2/4/ 24x	SONY CRX100E retail	379,-	
2/4/ 24x	HP 8100i	429,-	
4/4/ 16x	PHILIPS PCA460RW bulk	389,-	
4/4/ 16x	PHILIPS PCA460RW Kit	419,-	
4/4/ 16x	YAMAHA CRW4416	429,-	
4/4/ 20x	RICOH MP7040A bulk	339,-	
4/4/ 20x	RICOH MP7040A-SK Kit (Kit-Version inkl. CeQuadrat UDF)	379,-	
4/4/ 20x	RICOH MP7040A-DP Kit (Kit-Version inkl. Nero 4.x, CeQuadrat Packet CD, 5 CD-R und 1 CD-RW Medium)	399,-	
4/4/ 24x	PHILIPS CDD4201 bulk	339,-	
4/4/ 24x	SONY CRX120E retail	549,-	
4/4/ 24x	HP 8210i	539,-	

CD-Rewritable SCSI

		intern	extern
2/2/ 6x	PHILIPS CDD3600	269,-	419,-
2/4/ 20x	PLEXTOR PXW4220 TSI bulk	409,-	559,-
2/4/ 20x	PLEXTOR PXW4220 TSI retail	449,-	599,-
2/8/ 20x	PLEXTOR PXW8220 TSI bulk	799,-	949,-
2/8/ 20x	PLEXTOR PXW8220 TSI retail	829,-	979,-
4/4/ 16x	YAMAHA CRW4416S Kit (Kit-Version inkl. Easy CD-Creator, DirektCD 2.5 und 1 CD-R und 1 CD-RW Medium)	469,-	619,-
4/4/ 16x	YAMAHA CRW4416S bulk	429,-	579,-
4/4/ 20x	RICOH MP7040S-SK Kit (Kit-Version inkl. CeQuadrat UDF)	399,-	549,-
4/4/ 20x	RICOH MP7040S-DP Kit (Kit-Version inkl. WinOnCD 3.x, CeQuadrat UDF, 5 CD-R und 1 CD-RW Medium)	419,-	569,-
4/4/ 20x	HP M802e (PCMCIA) Kit		1.199,-
4/6/ 16x	YAMAHA CRW6416T bulk	499,-	649,-
4/6/ 16x	YAMAHA CRW6416T retail	549,-	699,-
4/6/ 20x	RICOH MP7060S-DP Kit	489,-	639,-

CD-Rewritable USB

		extern
2/4/ 8x	MITSUMI CR4802TU retail	529,-

Software

Software	System	DM
NERO 4.x OEM	(WIN, WIN 95, NT)	29,-
NERO 4.x	(WIN, WIN 95, NT)	89,-
FEURIO 1.22	(WIN 95, WIN 98, NT)	59,-
WinOnCD 3.6 Power Edit.	(WIN 95, WIN 98 NT)	139,-
GEAR 4x MM	(WIN 95, NT)	19,-
Easy CD Creator Deluxe	(WIN 95, NT)	169,-
Easy CD Creator OEM	Nur mit CD-Recorder!	39,-
ATI DVD-Player 3.1 OEM		29,-
ELSAmovie DVD-Player		39,-

Zubehör

	DM
CD-Recorder Pen (Filzschreiber)	5,-
CD-Caddy	6,90
CD-Labeler-Starter-Kit Fuji	29,-
CD-Labeler-Kit LaBelle (SW f. PC+Mac, 50 Labels)	49,-
CD-Labeler-Kit NEATO (inkl. SW f. PC+Mac, 100 Labels)	69,-
CD-Labels für LaBelle - Laser (100 Labels)	29,-
CD-Labels für LaBelle - Tinte (100 Labels)	39,-
VideoLogic DVD-Player MPEG2-Karte PCI bulk	199,-
VideoLogic DVD-Player MPEG2-Karte PCI retail	219,-

CD-Rohlinge mit Box ab

	10 St.	50 St.	100 St.
Diverse (auf Spindel, ohne Box)			1,89
Diverse (silber-blau-grün)	2,19	2,09	1,99
FUJI / FUJI blank	2,69	2,59	2,49
KODAK	2,89	2,79	2,69
PIONEER	2,89	2,79	2,69
FUJI 8x Speed	2,79	2,69	2,59
PHILIPS	3,09	2,99	2,89
Diverse Überlänge 700 MB	2,69	2,59	2,49
PHILIPS Überlänge 700 MB	3,99	3,89	3,79
FUJI für Audio	4,29	4,19	4,09
PHILIPS für Audio	5,49	5,29	5,09

CDRW-Rohlinge mit Box ab

	1 St.	50 St.	100 St.
Diverse 4x Speed	3,39	3,29	3,19
FUJI 4x Speed	9,90	9,40	8,90

CDRW-Rohlinge mit Box ab

	1 St.	20 St.	50 St.
FUJI	7,90	7,40	6,90
PHILIPS	10,90	10,40	9,90
PHILIPS CDRW + CD-R	11,90	11,40	10,90

6x CD-Wechsler PIONEER

DRM-624X
4,4x Speed, SCSI
199,-

STREAMER

Intern Boxed +20,-

Floppy

			intern	extern
SEAG. Travan	TR-1	800 MB		69,-
SEAG. Travan	TR-2	850 MB	89,-	
SEAG. Travan	TR-3	3.2 GB	199,-	

SCSI-DAT

			intern	extern
HP C1536A	DDS1	2- 4 GB	759,-	909,-
HP C1533A	DDS2	4- 8 GB	999,-	1.149,-
HP C1539A	DDS2	4- 8 GB	1.199,-	1.349,-
SONY 7000	DDS2	4- 8 GB	1.099,-	1.249,-
SONY 9000	DDS3	12-48 GB	1.499,-	1.649,-
SEAGATE 62000	DDS1	2 GB		499,-
SEAGATE 64000	DDS1	2- 4 GB		599,-
SEAGATE 4352	DDS1	2- 4 GB		549,-
SEAGATE Autoload.	DDS2	16-32 GB	1.199,-	
SEAGATE 62400	DDS3	12-24 GB		1.699,-
SEAGATE 8000HS	DDS2	4- 8 GB	749,-	899,-
CONNER 2004ES	DDS1	2 GB		349,-

Software

	DM
Backupsoftware NovaStor 6.x SE (W95/NT/OS2)	69,-
Backupsoftware NovaStor 6.x (W95/NT/OS2)	99,-

Medien

				DM
Band	QIC3010		1/ 5 St. je	49,-/ 46,-
Band	QIC3020		1/ 5 St. je	59,-/ 56,-
Travan-Band	TR-1		1/ 10 St. je	39,-/ 36,-
Travan-Band	TR-2		1/ 5 St. je	59,-/ 56,-
Travan-Band	TR-3		1/ 5 St. je	49,-/ 46,-
Travan-Band	TR-4		1/ 5 St. je	59,-/ 56,-
DAT-Band	DDS1	90m	1/ 10 St. je	6,40/ 5,90
DAT-Band	DDS2	120m	1/ 10 St. je	15,90/14,90
DAT-Band	DDS3	125m	1/ 5 St. je	36,-/ 33,-
DAT-Band	DDS4	150m	1/ 5 St. je	99,-/ 94,-
DAT-Reinigungsband				14,90
DLT-Band	FUJI bis 40 GB		1/ 5 St. je	129,-/ 119,-
DLT-Reinigungsband				99,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

STORAGE-IN-THE-BOX

Mit unserem „storage-in-the-box"-System wird der Einbau von Massenspeichern zum Kinderspiel. Schon ab DM 20,- Aufpreis liefern wir ein internes SCSI- oder IDE-Laufwerk komplett mit allen Einbaumaterialien, Kabeln, Software, Schrauben und einer Einbauanleitung.

BESTELLT - AM NÄCHSTEN TAG

Bestellungen bis 15.00 Uhr (außer externe Systeme) sind durch Zustellung über TRANS-O-FLEX-EXPRESS (gegen Aufpreis) am nächsten Tag bei Ihnen.

ERLÄSSIG + BIS 21.00 UHR-

PRODUKT INFO 31

Bestelltelefon 06403-905010

Bestellfax 06403-905020

ALTERNATE
DAS PASST!

COMPUTERVERSAND

E-IDE FESTPLATTEN
Intern Boxed für U-DMA +40,- | Intern Boxed +20,-

2 GB IDE-Festplatten ab 139,-

IBM	MB	ms/Cache/UPM	DM
DSAA3540	548	12 / 96 / 4.500	99,-
DTTA371440	14.400	9 / 512 / 7.200	299,-
DTTA351680	16.800	9 / 512 / 5.400	329,-
DJNA370910	9.100	8 / 2.048 / 7.200	279,-
DJNA371350	13.500	9 / 2.048 / 7.200	349,-
DJNA351520	15.200	8 / 2.048 / 5.400	299,-
DJNA371800	18.000	9 / 2.048 / 7.200	449,-
DJNA352030	20.300	9 / 2.048 / 5.400	439,-
DJNA372200	22.000	9 / 2.048 / 7.200	569,-
DJNA352500	25.000	9 / 2.048 / 5.400	569,-
DPTA372050	20.500	9 / 2.048 / 7.200	779,-
DPTA372730	27.300	9 / 2.048 / 7.200	899,-
DPTA353750	37.500	9 / 2.048 / 5.400	1.099,-

MAXTOR	MB	ms/Cache/UPM	DM
82187A5	2.100	12 / 128 / 5.400	139,-
90432D2	4.320	9 / 256 / 5.400	179,- L
90648D3	6.400	9 / 256 / 5.400	209,-
90845D4	8.400	9 / 256 / 5.400	249,-
91020D6	10.200	9 / 256 / 5.400	279,-
91024U4	10.200	9 / 256 / 5.400	299,-
91080D5	10.800	9 / 512 / 5.400	279,-
91303D6	13.000	9 / 512 / 5.400	309,- L
91360U4	13.600	9 / 2.048 / 5.400	319,-
91536D6	15.300	9 / 512 / 7.200	369,-
91536U6	15.300	9 / 512 / 7.200	369,-
92040U6	20.400	9 / 2.048 / 5.400	479,-
92720U8	27.000	9 / 2.048 / 5.400	619,-

QUANTUM	MB	ms/Cache/UPM	DM
Fireball [illegible]	2.100	10 / 128 / 5.400	139,-
Fireball ST	3.200	10 / 128 / 5.400	164,-
Fireball SE	2.100	10 / 128 / 5.400	139,-
Fireball SE	4.300	10 / 128 / 5.400	179,-
Bigfoot TS 5,25"	6.418	10 / 512 / 4.000	189,-
Bigfoot TS 5,25"	8.445	10 / 512 / 4.000	219,-
Bigfoot TS 5,25"	19.200	10 / 512 / 4000	329,-
Fireball EX	10.200	9 / 512 / 5.400	269,-
Fireball CR	6.400	9 / 512 / 5.400	209,-
Fireball CX	6.448	9 / 512 / 5.400	219,-
Fireball CX	10.275	9 / 512 / 5.400	279,-
Fireball CX	13.020	9 / 512 / 5.400	309,-
Fireball CX	20.500	9 / 512 / 5.400	479,-
Fireball Plus KA	6.449	8 / 512 / 7.200	279,-
Fireball Plus KA	9.132	8 / 512 / 7.200	299,-
Fireball Plus KA	13.699	8 / 512 / 7.200	389,-
Fireball Plus KA	18.216	8 / 512 / 7.200	489,-

FUJITSU	MB	ms/Cache/UPM	DM
MPB3021	2.100	9 / 512 / 5.400	139,-
MPD3043	4.300	9 / 512 / 5.400	189,-
MPD3064	6.400	9 / 512 / 5.400	219,-
MPD3084	8.400	9 / 512 / 5.400	239,-
MPD3108	10.800	9 / 512 / 5.400	289,-
MPD3130	13.000	9 / 512 / 5.400	319,-
MPD3173	17.300	9 / 512 / 5.400	359,-

SEAGATE	MB	ms/Cache/UPM	DM
34311A	4.310	9 / 512 / 5.400	179,-
34312A	4.310	9 / 512 / 5.400	189,-
36421A	6.450	10 / 256 / 5.400	209,-
38421A	8.422	10 / 256 / 5.400	229,-
310232A	10.200	9 / 512 / 5.400	269,-
313032A	13.000	9 / 512 / 5.400	289,-
317242A	17.200	9 / 512 / 5.400	349,-

WD	MB	ms/Cache/UPM	DM
WDAC23200	3.250	9 / 256 / 5.400	169,-
WDAC26400	6.448	9 / 256 / 5.400	219,-
WDAC28400	8.400	9 / 256 / 5.400	249,-
WDAC29100	9.115	8 / 2.048 / 7.200	329,-
WD102AA	10.200	9 / 2.048 / 5.400	289,-
WD136AA	13.600	9 / 2.048 / 5.400	319,-
WDAC418000	18.000	8 / 2.048 / 7.200	519,-
WDAC420400	20.400	8 / 2.048 / 5.400	529,-

2,5"	MB	ms/Cache/UPM	DM
IBM DPRA	810	12 / 32 / 4.900	119,-
IBM DBCA	3.250	13 / 512 / 4.200	299,-
IBM DPLA	5.120	9 / 512 / 4.900	359,-
IBM DYLA	8.100	12 / 512 / 4.900	469,-
IBM DCXA	8.190	12 / 512 / 4.200	639,-
IBM DCXA	10.050	12 / 512 / 4.200	669,-
IBM DCYA	14.130	12 / 512 / 4.900	1.099,-
TOSHIBA 3212MAT	3.253	13 / 512 / 4.200	289,-
TOSHIBA 6412MAT	6.490	13 / 512 / 4.200	419,-
TOSHIBA 1011GAV	10.500	13 / 512 / 4.800	729,-

USB-Laufwerke
Ab sofort verfügbar!



200,-*

Für DM 200,- Aufpreis bekommen Sie bei uns jede IDE-Festplatte oder jedes ATAPI-CD-ROM im externen USB-Case zum Anschluß an die USB-Schnittstelle, inkl. Einbau und Kabel.

CONTROLLER

SCSI-Controller	Typ	Kit
ADVANCE 1543 S	ISA	69,-
ADVANCE 2911 U	PCI	79,-
ADVANCE 2941 U	PCI	129,-
ADVANCE 2941 UW	PCI	229,-
ADVANCE 2941 U2W	PCI	499,-
ADVANCE 359	Parallel	179,-
SYMBIOS LOGIC 20810 S	PCI	89,-
SYMBIOS LOGIC 8600 SP U	PCI	149,-
SYMBIOS LOGIC 8750 SP U	PCI	164,-
SYMBIOS LOGIC 8751 SP UW	PCI	269,-
SYMBIOS LOGIC 8951 SP U2W	PCI	359,-
DAWICONTROL DC-93	ISA	79,-
DAWICONTROL DC-1368	Parallel	139,-
DAWICONTROL DC-2964F	PCI	79,-
DAWICONTROL DC-2974	PCI	99,-
DAWICONTROL DC-2975 U	PCI	139,-
DAWICONTROL DC-2976 UW	PCI	169,-

SCSI-Controller	Typ	Single	Kit
ADAPTEC 1505CD	ISA		99,-
ADAPTEC 2902I	PCI	99,-	
ADAPTEC 2904CD	PCI		119,-
ADAPTEC 2910C	PCI	149,-	169,-
ADAPTEC 2940 U OEM	PCI		349,-
ADAPTEC 2940 U	PCI	319,-	439,-
ADAPTEC 2940 UW	PCI	359,-	569,-
ADAPTEC 2940 UW OEM	PCI		419,-
ADAPTEC 2940 UW Pro	PCI	399,-	599,-
ADAPTEC 2940 U2W	PCI	399,-	659,-
ADAPTEC 2940 U2W OEM	PCI		499,-
ADAPTEC 2930 U2W	PCI	349,-	499,-
ADAPTEC 1350	Parallel		149,-

IDE-Controller	Typ	Kit
PROMISE Ultra 66 U-DMA	PCI	149,-
PROMISE FastTrak U-66 Raid	PCI	349,-
PROMISE FastTrak U-DMA Raid	PCI	259,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfugbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

U-SCSI FESTPLATTEN
Intern Boxed +20,-

IBM	MB	ms/Cache/UPM	intern	extern
DPES SCSI	1.080	8 / 448 / 5.400	179,-	329,-
DCAS	2.160	8 / 448 / 5.400	279,-	429,-
DDRS	4.560	8 / 512 / 7.200	379,-	529,-
DDRS	9.130	8 / 512 / 7.200	a.A.	a.A.
DNES	9.170	7 / 2.048 / 7.200	599,-	749,-
DNES	18.200	7 / 2.048 / 7.200	1.199,-	1.349,-

SEAGATE		ms/Cache/UPM	intern	extern
Elite 5.25"SCSI	2.912	10 / 512 / 5.400	149,-	329,-
Elite 5.25"SCSI	9.090	11 / 1.024 / 5.400	399,-	579,-
Barracuda	4.300	8 / 512 / 7.200	329,-	479,-
Medalist	4.550	10 / 512 / 7.200	379,- L	529,- L

QUANTUM		ms/Cache/UPM	intern	extern
VP32210	2.100	9 / 512 / 5.400	279,-	429,-

MICROPOLIS		ms/Cache/UPM	intern	extern
3391	9.100	8 / 512 / 7.200	499,-	679,-

1.0 GB IBM
DPES
SCSI, 8 ms, 5.400 UPM
179,-



UW-SCSI FESTPLATTEN
Intern Boxed +40,-

IBM	MB	ms/Cache/UPM	intern	extern
DCAS	2.160	8 / 448 / 5.400	279,-	529,-
DDRS	9.130	8 / 512 / 7.200	599,-	849,-
DGHS	9.110	7 / 1.024 / 7.200	[illegible]	[illegible]
DGVS	9.100	6 / 1.024 / 10.000	889,-	1.129,-
DNES	9.170	7 / 2.048 / 7.200	619,-	[illegible]
DNES	18.350	7 / 2.048 / 7.200	1.199,-	1.449,-

Zubehör für Festplatten finden Sie im Internet unter www.alternate.de - oder rufen Sie uns an!

SEAGATE		ms/Cache/UPM	intern	extern
Medalist	4.550	10 / 512 / 7.200	389,- L	639,- L
Barracuda	4.350	9 / 512 / 7.200	329,-	579,-

FUJITSU	MB	ms/Cache/UPM	intern	extern
MAC3045SP	4.550	8 / 512 / 7.200	479,-	729,-

WD	MB	ms/Cache/UPM	intern	extern
WDE2170	2.100	8 / 512 / 5.400	269,-	519,-

U2W-SCSI FESTPLATTEN
Intern Boxed +80,-

IBM	MB	ms/Cache/UPM	intern	extern
DDRS	4.560	8 / 512 / 7.200	329,-	639,-
DDRS	9.130	8 / 512 / 7.200	a.A.	a.A.
DGHS	9.110	7 / 1.024 / 7.200	699,-	1.009,-
DNES	9.100	7 / 2.048 / 7.200	599,-	909,-
DNES	18.200	7 / 2.048 / 7.200	1.199,-	1.509,-
DGHS	18.200	7 / 1.024 / 7.200	1.299,-	1.609,-
DRHS	36.400	8 / 4.096 / 7.200	2.249,-	2.559,-
DMVS	9.100	5 / 2.048 / 10.000	1.199,-	1.509,-
DMVS	18.300	5 / 2.048 / 10.000	1.749,-	2.059,-
DMVS	36.700	5 / 2.048 / 10.000	3.279,-	3.589,-

QUANTUM		ms/Cache/UPM	intern	extern
Atlas IV	9.100	7 / 2.048 / 7.200	599,-	909,-
Atlas IV	18.200	7 / 2.048 / 7.200	1.099,-	1.409,-
Atlas IV	36.400	8 / 2048 / 7.200	2.199,-	2.509,-
Atlas 10K	9.100	5 / 2.048 / 10.000	879,-	1.189,-
Atlas 10K	18.200	5 / 2.048 / 10.000	1.599,-	1.909,-
Atlas 10K	36.400	5 / 2.048 / 10.000	2.899,- L	3.209,- L

SEAGATE		ms/Cache/UPM	intern	extern
Medalist	4.550	10 / 512 / 7.200	389,-	699,-
Barracuda	9.100	7 / 1.024 / 7.200	759,-	1.069,-
Barracuda	18.210	7 / 1.024 / 7.200	1.199,-	1.509,-
Barracuda	36.420	8 / 1.024 / 7.200	2.349,-	2.659,-
Cheetah	9.105	5 / 1.024 / 10.000	1.049,-	1.359,-
Cheetah	18.200	5 / 1.024 / 10.000	1.699,-	2.009,-
Cheetah	9.100	5 / 4096 / 10.000	1.299,-	1.609,-
Cheetah	18.200	5 / 4096 / 10.000	1.899,-	2.209,-

9.1 GB QUANTUM



ATLAS IV, U2W, 7ms, 2.048 KB Cache, 7.200 UPM
599,-

WECHSEL-LAUFWERKE
Intern Boxed +20,-

Wechsel-Laufwerke			intern	extern
SYQUEST SyJet Kit	Par.	1.5 GB		499,-*
CASTLEWOOD Orb	AT	2.2 GB	499,-*	549,-*
NEC Zip	AT	100 MB	119,-	
IOMEGA Zip	AT	100 MB	139,-	
IOMEGA Zip	Par.	100 MB		199,-
IOMEGA Zip Kit 2000	Par.	100 MB		249,-
IOMEGA Zip	USB	100 MB		249,-
IOMEGA Zip	AT	250 MB	329,-*	
IOMEGA Zip Kit Pro	Par	250 MB		399,-
IOMEGA Zip	Par.	250 MB		379,-*
IOMEGA Zip	SCSI	250 MB		369,-*
IOMEGA Jaz	SCSI	2.0 GB		649,-
TEAC Phasechanger	ATAPI	650 MB	149,-	

MOD-Laufwerke			intern	extern
FUJITSU DynaMO 640 AI	AT	640 MB	489,-	
FUJITSU DynaMO 640 SD	SCSI	640 MB		599,-
FUJITSU MDC3064	Par./SCSI	640 MB		619,-
FUJITSU MCC3064SS	SCSI	640 MB	499,-	649,-
FUJITSU MCD3130SS	SCSI	1.3 GB	929,-	1.079,-

Floppy-Laufwerke		intern	extern
NEC	1,44 MB	34,-	
SONY	1,44 MB	39,-	
TEAC	1,44 MB	44,-	
LS/a: (Double-Speed)	1,44 / 120 MB	139,-	

Medien			DM
Disketten	1,44 MB 10er Pack		5,90
Disketten	120 MB	1/ 10 St. je	21,-/ 19,-
Syquest 270 Fuji	270 MB	1/ 5 St. je	69,-/ 64,-
SparQ	1.000 MB	1/ 5 St. je	99,-/ 94,-
CASTLEWOOD Orb	2.200 MB	1/ 5 St. je	99,-/ 94,-
Clik! IOMEGA	40 MB	1/ 10 St. je	24,-/ 22,-
Zip FUJI	100 MB	1/ 10 St. je	19,-/ 18,-
Zip FUJI	250 MB	1/ 10 St. je	46,-/ 43,- L
Zip IOMEGA	250 MB	1/ 10 St. je	49,-/ 46,-
Jaz	1.000 MB	1/ 5 St. je	169,-/159,-
Jaz	2.000 MB	1/ 5 St. je	169,-/159,-
Phase-Changer	650 MB	1/ 10 St. je	34,-/ 31,-
MOD 3,5"	128 MB	1/ 10 St. je	10,-/ 9,-
MOD 3,5"	230 MB	1/ 10 St. je	8,90/ 7,90
MOD 3,5"	540 MB	1/ 10 St. je	20,-/ 19,-
MOD 3,5"	640 MB	1/ 10 St. je	19,-/ 18,-
MOD 3,5"	1.300 MB	1/ 10 St. je	59,-/ 56,-
MOD 5,25"	600 o. 650 MB	1/ 10 St. je	39,-/ 36,-
MOD 5,25"	1.200 o. 1.300 MB	1/ 10 St. je	39,-/ 36,-
MOD 5,25"	2.300 o. 2.600 MB	1/ 5 St. je	69,-/ 64,-
MOD Limdow	640 MB	1/ 10 St. je	29,-/ 27,-
Disc 3,5" für Linsenreinigung			109,-
Reinigungs-Set für MO-Medien			99,-

* inklusive 1 Medium

EXTERNE SYSTEME

Bei allen SCSI- und IDE-Laufwerken, die einen externen Betrieb ermöglichen, geben wir den Preis für ein komplettes System an (siehe Spalte „extern"). Auf Wunsch liefern wir auch frei konfigurierbare externe Systeme, z.B. mit mehreren Laufwerken in einem SCSI-Gehäuse.

AUSGELIEFERT!**

**sofern ab Lager lieferbar



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 0 64 03 - 90 50 70



Ekelmonster greifen an

Abomination

X-Com in Echtzeit: Retten Sie Ihre Stadt vor den Horden des Bösen.



Auf Demo-CD: spielbare Exklusiv-Demo

Mit dieser Stadt kann doch was nicht stimmen! Der Großteil der Bevölkerung wurde durch eine Seuche dahingerafft, an allen Ecken patrouillieren Mitglieder eines seltsamen Kults, und überall durchbrechen ominöse Tentakel das Straßenpflaster. Weil das schwer nach einem Werk des Bösen riecht, fackeln Sie nicht lange und gründen eine Spezialtruppe.

Großstadt-Horror

Abomination spielt in einem Moloch von Großstadt mit weitverzweigten Wohnvierteln, Einkaufszentren, Kirchen und Fabriken. Als Spieler müssen Sie vor allem verhindern, daß die üblen Horrorgestalten einige strategisch wichtige Gebäude zerstören. Zudem sollen Sie herausfinden, wer überhaupt für den ganzen Schlamassel verantwortlich ist. Ihre Truppe von Widerständlern umfaßt 16 Frauen und Männer, allesamt hartgesottene Söldner. Alle Kämpfe finden in Straßen und Gebäuden statt, wobei Sie die Gegend stets von schräg oben sehen. Die Sicht ist leider nicht drehbar; wenn Ihre Kämpfer hinter ein Gebäude geraten, wird es zart durchsichtig. Ihre Befehle übermittelt ein intelligenter Cursor, der sich je nach möglicher Aktion verwandelt, etwa in ein Fadenkreuz, wenn Sie über einen potentiellen Gegner fahren. Sämtliche Bewegungen laufen in Echtzeit ab, allerdings können Sie die Zeit anhalten, um neue Befehle zu geben. Ihr Team kann als Gruppe oder einzeln bewegt werden, wobei separat gesteuerte Kämpfer mehr Bewegungen ausführen können: Beispielsweise eine flotte Rolle seitwärts, mit der Sie schnell aus der Feuerlinie kommen.



Auf der schon reichlich verwüsteten Hauptstraße duelliert sich unser Team mit Mutanten.







Viele Objekte, wie dieser Wagen, sind zerstörbar.

Grausiges Geheimnis

Von den besiegten Feinden erbeuten Sie Waffen und Ausrüstung. Forschung, Basisbau und Waffenkauf ist im Gegensatz zu X-Com bei Abomination nicht möglich. Ihre Zentrale wertet automatisch alle Informationen aus und kommt nach und nach dem grausigen Geheimnis hinter den Angriffen auf die Spur. Bis dahin sollen Sie etwa 200 zufallsgenerierte Missionen durchlebt haben. Ihre tapferen Kämpfer gewinnen von Einsatz zu Einsatz an Erfahrung und verbessern ihre Werte. Zudem werden sie geschickter im Umgang mit ihren Spezialfähigkeiten und Psi-Kräften. GUN

Abomination

Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Hothouse
Termin: September '99
Ersteindruck: Gut

Gunnar Lott: »Als X-Com-Veteran mußte ich erst mal schlucken, als ich hörte, daß Hothouse auf einen rundenbasierten Kampfmodus verzichtet. Unsere Preview-Version hat mich jedoch schon fast überzeugt: Mit noch ein bißchen Feintuning dürfte das Konzept aufgehen.«

Im Auftrag Ihrer Majestät

No One Lives Forever

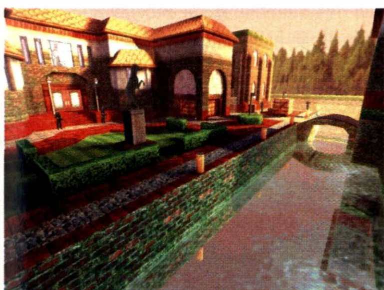
Verschwitzte Soldaten im Tarnanzug sind out, adrette Agenten im Anzug dagegen in: Adam Church hat die Lizenz, zu töten.

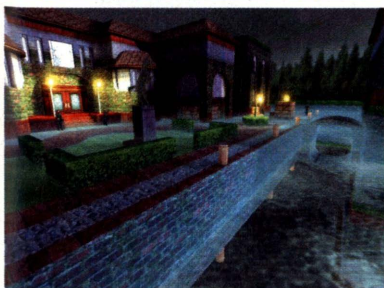

Wenn sein Charme versagt, greift der Agent zu großem Kaliber.

Böse Überraschung für die britische Noblesse: Ein adliger Gentleman starrt eines Abends im Club fassungslos auf sein Blatt Bridgekarten, springt auf – und explodiert auf höchst unangemessene Weise. Zur gleichen Zeit wird ein ostdeutscher Biochemiker von der skrupellosen Terrororganisation HARM beim Tee entführt. Bei derart mysteriösen Vorfällen kann nur einer helfen: Adam Church vom MI-Zero, dem geheimsten aller Geheimdienste Ihrer Majestät.

Wie werden wir HARM los?

In den 60er Jahren treiben an allen Ecken und Enden Verbrechergruppen ihr Unwesen, aber Superagenten verhindern in letzter Sekunde Schlimmeres. Das ist zumindest das Szenario für Monoliths 3D-Actionspiel **No One Lives Forever**. 33 Levels lang heizen Sie als Agent im gepflegten Smoking den schurkischen Möchtegern-Weltbeherrschern ein – mit einem breiten Arsenal echter Waffen und mit zahlreichen Spielereien Marke »Q« aus den Geheimdienst-Labors. Zur Ausrüstung eines ausgewachsenen Agenten gehört unter anderem ein Aktenkoffer mit eingebautem Raketenwerfer, aber auch technischer Schnickschnack zum Überlisten von Fallen.




Die gleiche Szene bei Tag und bei Nacht.

Action mit Stil

Echte Agenten arbeiten im Geheimen. Deshalb wird Sie stilloses Herumballern eher in Schwierigkeiten denn in den nächsten Level bringen. Statt dessen schleicht der Spion von Welt von Schatten zu Schatten und trickst die übellaunigen Wachen aus. Mini-Monitore etwa, die Sie an Überwachungskameras basteln, gaukeln dem Sicherheitsdienst leere Räume vor. Damit die Walther PPK nicht im Holster einrostet, sollen Feuergefechte trotzdem keinen Seltenheitswert haben. Ein Actionheld im Anzug treibt sich natürlich nicht in irgendwelchen düsteren Hinterhofgassen herum. Als Adam Church werden Sie unter anderem in einem Spielsalon und an Bord eines führerlosen Flugzeugs gegen das Verbrechen antreten. Die brandneue 3D-Engine Lithtech 2.0 soll mit riesigen Gebäuden und hübschen Spiegeleffekten dafür sorgen, daß die gefahrvolle Reise um die Welt zur Augenweide wird. CS


Die herrschaftliche Villa mit dem perfekt polierten Marmorboden wird gut bewacht, aber bisher ist Adam Church unentdeckt geblieben – Schleichen zahlt sich aus.

No One Lives Forever

Genre: 3D-Action
Termin: 1. Quartal 2000
Hersteller: Monolith
Ersteindruck: Sehr gut

Christian Schmidt: »Das wurde auch mal Zeit, daß eine Firma konsequent das supercoole Agenten-Flair für ein 3D-Actionspiel nutzt. Dazu der 60er-Jahre-Stil mit abgedrehten Waffen und humorvoller Story – da geraten nicht nur Fans von James Bond ins Schwärmen.«

Mitten ins Getümmel

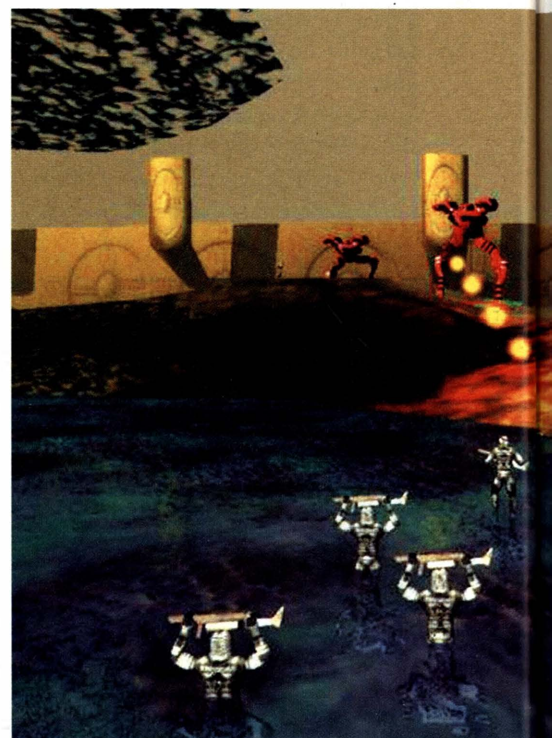
Dark Reign 2

Viele Sequels bescheren uns lediglich winzige Änderungen. Ganz anders das Echtzeit-Strategiespiel Dark Reign 2: Statt platter 2D-Grafik sind nun fulminante Schlachten in Hochglanz-3D angesagt.

Ende 1997 trat das Echtzeit-Strategiespiel **Dark Reign** gegen eine wahre Konkurrenzflut an – und stand hinter **Age of Empires** und **Total Annihilation** nur als Dritter auf dem Siegertreppchen. **Dark Reign** protzte mit komplexer Truppensteuerung, die aber auch erfahrene Strategen schlichtweg nicht ausnutzten – wie bei einem überfrachteten Videorekorder, dessen Extraknöpfe ungedrückt bleiben. Dafür wirkte sich das Terrain realistisch auf die Kämpfe aus: Beispielsweise sahen und feuerten Truppen auf einem Hügel weiter als die Gegner im Tal. Doch **Total Annihilation** bot das auch – mit deutlich besserer Grafik. Seit rund zwei Jahren bastelt das Entwicklerteam Pandemic für Activision am Nachfolger **Dark Reign 2**, der eindeutig in die Kategorie »hey, das sieht ja völlig anders aus« fällt. Wir haben uns die neuste Beta-Version genauer angesehen.

Zurück in die Zukunft

Dark Reign 2 spielt wieder in der fernen Zukunft, aber vor dem ersten Teil. Ähnlich wie in **Star Wars: Episode 1** zeichnet sich der künftige Konflikt der beiden Kriegsparteien bereits ab. Auf der einen Seite steht die reiche Jovian Detention Authority, kurz JDA, die unser schönes Sonnensystem despotisch fest im Griff hat. Auf der anderen sind die wilden Sprawlers, ein Haufen Revoluzzer, der die JDA stürzen will. Als die JDA den Anführer der Sprawlers kidnappt, wird aus Scharmützeln ein handfester Krieg, der auf der Erde ausbricht und Sie auf sämtliche Planeten unseres Sonnensystems verschlagen wird. Dabei kämpfen Sie sich auf jeder Seite durch zehn große Missionen, die in mehrere Abschnitte unterteilt sind. Diesmal soll es je eine Kampagne geben – der nervige, ständige Seitenwechsel aus **Dark Reign** ist somit passé.



Ein Trupp **Sprawler-Infanteristen** watet auf eine Wasser in die Läufe gerät, halten die Soldaten



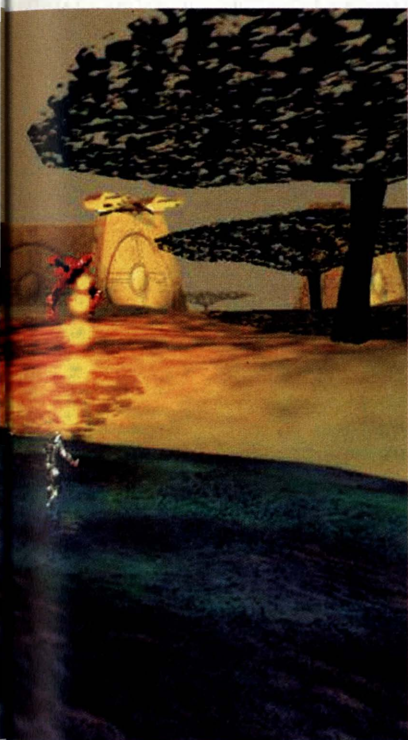
Ein griechisch behelmter Sprawler-Soldat weicht dem Abwehrfeuer eines **Geschützturms** aus. Dessen Fehlschüsse können eigene Leute treffen.

Aus 2 mach 3

Der Unterschied zum Vorgänger sticht bei **Dark Reign 2** sofort ins Auge: Aus der 2D-Grafik ist zeitgemäß eine dreidimensionale geworden. Sie zoomen, drehen und kippen stufenlos die Ansicht, lediglich der Blick aus Cockpits oder durch Infanteristenaugen fehlt. Die Einheiten sind sehr detailliert gestaltet, ein aus der Nähe betrachteter Soldat ist fast so schick animiert wie seine Action-Kollegen in **Unreal Tournament**.

Jede Kriegspartei wird auf rund 15 Truppenarten setzen, darunter sind neuerdings Schiffe und U-Boote. Die JDA hat die besseren, aber teureren Kämpfer, und vertraut auf Luftangriffe, die von speziellen Infanteristen

angefordert werden. Gleich drei verschiedene Luftschläge sind möglich: Minen buddeln sich ein und knacken darübermarschierende Truppen, Kampfdrohnen schwärmen nach der Landung aus, um sich den nächsten Gegner vorzuknöpfen, und der massive Laserangriff zerbröselt selbst große Bauten und fett gepanzerte Einheiten.



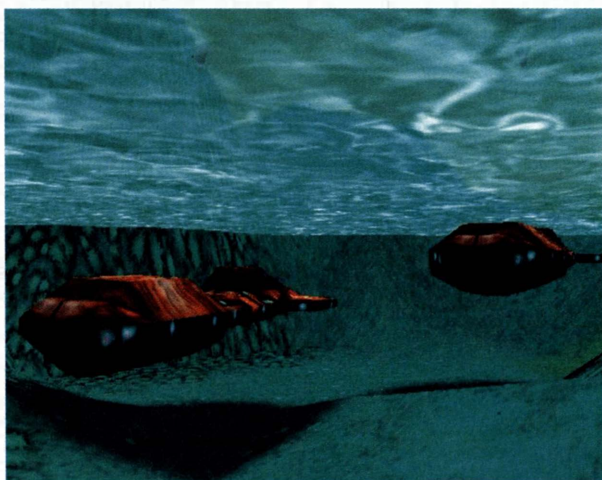
Basis der JDA zu. Damit kein ihre Gewehre über die Köpfe.

Schüsse aus dem Nichts

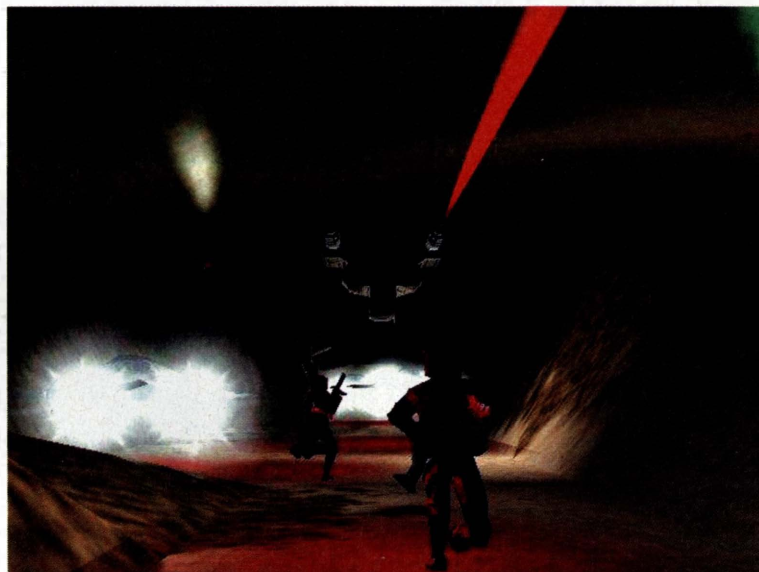
Die Sprawlers vertrauen hingegen auf schnelle Massenproduktion, vor allem ihre Fußtruppen sind flott rekrutiert und greifen scharenweise an. Besonders gefürchtet ist der Berserker, der mit seiner Psycho-Power feindliche Soldaten gegeneinander aufhetzt. Die beharken sich dann, während der Berserker händereibend zusieht. Ähnlich fies sind unsichtbare Minen und Geschütztürme. So konnten wir bei einer Probepartie beobachten, wie sich ein JDA-Trupp durch eine Schlucht pirschte, um plötzlich aus dem Nichts beschossen zu werden. Nur die verräterische Leuchtspurmunition verriet, von wo die Salve kam.

Kullernde Minen

Die 3D-Landschaften werden voll ausgenutzt. So erlebten wir in einer anderen Mission, wie aus der Luft abgeworfene Minen auf einen Hügel purzelten und ins Tal kullerten – mitten hinein in eine Basis der Sprawlers. Feindtruppen hinter Bergen bleiben verborgen, bis eine eigene Einheit sie aufspürt – oder eine Kameradrohne. Diese Flugkörper schießt der Watchman-Mech der JDA in die Luft, um verborgenes Gelände für kurze Zeit einzusehen. Granaten und Laserstrahlen können ihr Ziel verfehlen: Wenn einer Ihrer Panzer auf den Gegner feuert, trifft ein Fehlschuß schon mal einen eigenen Trupp.



Neuerdings gibt's auch U-Boote. Hier tauchen zwei Exemplare unter einer schön animierten Wasseroberfläche Richtung Feind.



Scheinwerfer und Laserstrahlen bringen etwas Licht in Nachtgefechte. Schön zu sehen: der Größenunterschied zwischen Infanteristen und dem Feuerschutz gebenden Mech.

Schlacht bei Nacht

Je nach Planet wechseln Tag und Nacht unterschiedlich schnell. Die verschiedenen Sichtverhältnisse sind jedoch kein optisches Gimmick: Sie wirken sich stark auf die Schlachten aus. So sollen manche Einheiten nachts besser kämpfen; gewiefte Strategen kümmern sich deshalb tagsüber um Basisbau und Truppenrekrutierung, um dann im Dunkeln mit den Spezialisten zuzuschlagen. Scheinwerfer-bewehrte Abwehrtürme und an Fallschirmen herabschwebende Leuchtkörper bringen zwar etwas Licht in die Dunkelheit, doch angreifende Infanterietrupps sind nachts klar im Vorteil. Schließlich kann man sie im Düstern kaum ausmachen, während Gebäude und Fahrzeuge wegen ihrer größeren Silhouette besser gesehen werden. MD



Soldaten der Sprawlers lungern vor ihrer Basis herum. Über ihnen schwebt ein Transportschiff.

Dark Reign 2

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Activision
Termin: 4. Quartal '99 **Ersteindruck:** Sehr gut

Martin Deppe: »Hochglanz-Optik und kompromißloser Wechsel zur dritten Dimension haben Dark Reign 2 sehr gutgetan, denn jetzt kommen die realistischen Schlachtfelder voll zur Geltung. Die Parteien dürften sich schön unterschiedlich spielen – wüste Brachialgewalt gegen Guerilla-Taktik hört sich auf jeden Fall spannend an.«

GTA2

DER BANDENKRIEG

Verdien' dir Respekt.
Hol' dir Aufträge.
Kämpfe für eine Gang.
Betrüge deinen Boss.
Verbünde dich mit deinen Feinden.

Schnellere Autos. Mehr Verkehr auf den Straßen. Noch üblere Bad Guys und aggressivere Cops. Und: FBI und Army mischen jetzt auch noch mit.

WWW.GTA2.COM

PRODUKT INFO 38





GTA2 Release: Coming Soon Fall 1999.
Official GTA2-Theme by Da Hool: Wankers on Duty, on Kosmo Records, Release: 25.10.1999





Grand Theft Auto Is Back.

GTa2

RESPECT IS EVERYTHING.









Echtzeit-Strategie aus Deutschland

Demonworld 2



Demonworld erfindet sich neu: Statt rundenweise auf Eishexen einzuprügeln, verkloppen Sie nun Orks in Echtzeit.

Die Orks weichen ungeordnet zurück, zwergische Hammerkämpfer und menschliche Speerträger rücken Seite an Seite vor. Kampfgeschrei und Schwertergeklirr erfüllen die Luft. Da gerät im Getümmel plötzlich die Schwere Kavallerie von Captain Carrick neben die Armbrustschützen der Zwerge. Carrick (dem trotz seiner 30 Lenze kein Bart wachsen will) fällt ein, daß er Zwerge noch nie leiden konnte, und er geht mit seinen Leuten auf die Verbündeten los. Da macht es »Klick«, und die Zeit bleibt stehen. Wir haben nämlich den hektischen Echtzeit-Ablauf von **Demonworld 2** unterbrochen, um auf diese veränderte Situation in Ruhe reagieren zu können. Während der Auszeit geben wir neue Befehle und ziehen alle zwergischen Einheiten aus der Nähe von Captain Carrick ab.



Insgesamt 20 Minuten stimmungsvolle Videos erzählen zwischen den einzelnen Missionen die Fantasy-Geschichte weiter.

Bündisse brechen

Wie der rundenweise Vorgänger basiert das Echtzeit-Strategiespiel **Demonworld 2** auf dem gleichnamigen Tabletop, einem deutschen Konkurrenzprodukt zu **Warhammer Fantasy Battle**. Als Befehlshaber der Armeen des menschlichen Imperiums sollen Sie Übergriffen der Orks an der Ostgrenze nachgehen und kommen dabei einer viel größeren Gefahr auf die Spur. Wie die Geschichte genau verläuft, entscheiden Sie: Es soll möglich sein, die Seite zu wechseln, Nebenhandlungen zu ignorieren sowie Bündnisse zu schließen oder zu brechen. Dazu Mark Oberhäuser, Projektleiter bei Ikarion: »Der Spieler kann auch als Böser gewinnen. Dann wird er allerdings im Abspann ziemlich anders aussehen...«

Wie in **Dark Omen** nehmen Sie Ihre Truppen von Schlacht zu Schlacht mit. Dabei gewinnen die Jungs an Erfahrung und können nach Belieben neu ausgerüstet und gruppiert werden. In den Kämpfen gewinnen Sie Gold, mit dem Sie frische Kräfte anheuern. Die dynamische Hauptkampagne soll mehr als 80 Schlachten haben, von denen Sie mindestens 30 bis 40 spielen werden, wenn Sie einigermaßen geradlinig vorgehen. Durch die vielen Wendepunkte und Entscheidungsmöglichkeiten innerhalb der Story sollen Sie auch beim mehrmaligen Durchspielen noch Neues finden.



Mit den mächtigen Kanonen der technisch begabten Zwerge ist nicht zu spaßen.

Pioniere bauen Brücken

Die Schlachten sehen Sie in einer 2D-Draufsicht, unerforschte Teile der Missionkarte sind zu Beginn unter Schlachtennebel verborgen. Gebäude auf dem Feld sollen Sie tatsächlich betreten können. Zu Beginn jedes Einsat-



Eine typische Levelkarte. Die meisten Missionen dauern nur etwa eine halbe Stunde.

zes haben Sie Zeit, Ihre Truppen angemessen aufzustellen und ihnen grundlegende Befehle zu geben, etwa »bewacht diese Furt!« Pioniere bauen während des Kampfes Brücken, Flöße oder Befestigungen. Zudem dürfen Sie Ihre Mannen in Kampfgruppen einteilen, um bei großen Schlachten den Überblick zu behalten; solche Gruppen bewegen sich dann gemeinsam. Wenn Sie die Echtzeit stoppen, können Sie Gruppen neu verteilen und Befehle ändern. Alle Einheiten bewegen sich in Formationen, die sie zum Umgehen von Hindernissen kurz auflösen können, während des Kampfes aber stets beibehalten. Wenn in der ersten Reihe Krieger fallen, füllen ihre Kameraden die Lücken selbständig auf.



Eine nebelverschleierte Festung. Beachten Sie die gewaltigen Schatten der Drachen.

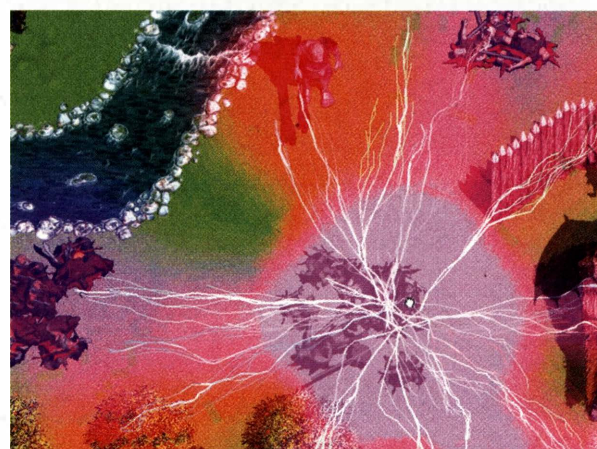


Das Armeebuch listet alle Truppen auf.

Trotz Komplexität und großen Schlachten mit bis zu 400 Kämpfern pro Seite sollen die Missionen relativ schnell zu spielen sein. »Wir wollen die Kämpfe kurz halten«, sagt Mark, »eine typische Schlacht muß nach etwa einer halben Stunde vorbei sein, sonst wird's zu anstrengend.«

Helden in Panik

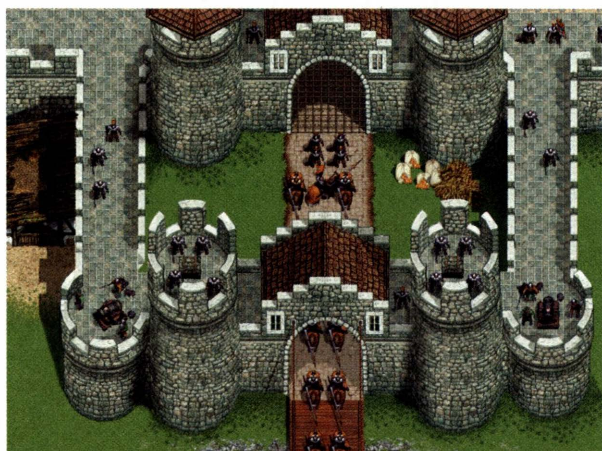
Wie schon im Vorgänger wird es in **Demonworld 2** einige rollenspielartige Einzelmissionen geben, in denen einer Ihrer Helden mit ein paar Getreuen ein Schloß oder einen Dungeon erforscht. Dabei hängt der Erfolg auch vom Charakter des Heroen ab, denn einige der Elitekämpfer sind ganz schöne Heißsporne und neigen zu Kurzschlußreaktionen. Sie müssen also sorgfältig überlegen, wen Sie auf welche Mission schicken.



Alle Zaubersprüche haben neue, spektakuläre Effekte spendiert bekommen.

Diesmal ohne Bugs

Auch an Bastler und Multiplayer-Fans will Ikarion denken: Ein Editor wird dem Spiel genauso beiliegen wie 20 Multiplayer-Karten für bis zu vier Spieler, die per Internet oder Netzwerk einander zeigen können, wer der beste Feldherr ist. Ikarion ist sich der katastrophalen Bug-Problematik des Vorgängers durchaus bewußt und plant ein besonders sorgfältiges Beta-Testing. Mark verspricht: »Demonworld 2 kommt erst auf den Markt, wenn es perfekt läuft.« GUN



In manchen Einsätzen müssen Sie Burgen bemannen und gegen Armeen verteidigen, die Ihnen mit Belagerungsgerät zu Leibe rücken.

Demonworld 2

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Ikarion
Termin: April 2000 **Ersteindruck:** Gut

Gunnar Lott: »Demonworld 2 strotzt nur so vor guten Einfällen und Detailverbesserungen. Besonders die jederzeit einfrierbare Echtzeit könnte gut funktionieren. Allerdings sieht mir die Grafik trotz hoher Auflösung bisher noch etwas zu hausbacken aus.«

Zweites Addon zum Aufbau-Hit

Siedler 3

Geheimnis der Amazonen



Die Siedler bekommen weibliche Gesellschaft. Sind die Wuselwichte den Waffen der Frauen gewachsen?



Mit dem Riesengong läuten die Amazonen gegnerischen Gebäuden ihr letztes Stündlein.

Fast jeder Aufbau-Fan kennt Blue Bytes **Siedler 3**. Jene flinken und fleißigen Kerle, die unermüdlich Häuser bauen, Werkzeuge basteln und gegnerische Landstriche annektieren. Doch wie sieht es mit den Siedlerinnen aus? Dieser bislang unbekannten Spezies widmet sich die zweite Missions-CD: **Geheimnis der Amazonen** präsentiert Ihnen ein zusätzliches Volk, das ausschließlich aus höchst wehrhaften Frauen besteht. Neue Gebäude, Siedlertypen und Zaubersprüche sorgen dafür, daß nicht nur emanzipierte Grafikfreunde auf ihre Kosten kommen.

Gong-Beben

Zwei komplett neue Kampagnen machen Sie mit den Kriegerinnen bekannt. Zwischen einigen Missionen wird, wie im Hauptprogramm auch, eine Rahmenhandlung mit Zeichentricksequenzen weitererzählt. Die Geschichte dreht sich um Q'nqura, die kein Druckfehler, sondern die Göttin der Amazonen ist. Für das zweite Addon haben die Entwickler alle Gebäude grafisch überarbeitet und gleich ein paar neue gebastelt. So werden Sie eine Giftküche einrichten können. Doch anders als man jetzt vermuten mag, dient sie nicht dazu, den männlichen Siedlern den Appetit zu verderben. Vielmehr verwirklicht dieses Gebäude einen alten Alchimisten-Traum: Erze gleich welcher Art werden in pures Gold verwandelt. Einem erheblich aggressiveren Ziel dient der große Gong. Wie weiland die Trompeten vor Jericho kann auch dieses Instrument Mauern zum Einsturz bringen. Einmal angeschlagen, verwüstet er durch seinen markerschütternden Klang gleich mehrere gegnerische Gebäude in der Nähe.

Langfinger auf der Pirsch

Zusätzlich gibt es ein paar neue Figuren, die allen Völkern zugute kommen. Wem ist es nicht schon mal passiert, daß er sich durch eine Fehlentscheidung in der Anfangsphase selbst in eine Sackgasse geführt hat? In diesen Situationen kommt jetzt der Dieb zum Einsatz. Ähnlich wie der Spion klärt er feindliche Gebiete auf. Stößt er dabei auf ein gegnerisches Lager, plündert er es auf Mausklick aus. Doch Achtung: Die Feinde verfügen ebenfalls über derartige »Sammler«. Derzeit verpassen die Blue Byter dem Missionsdesign den letzten Schliff. Bis zum Release Ende September sollen auch die beiden Kampagnen fertig sein. MIC



Die Giftküche verwandelt die Erze in pures Gold.

Siedler 3: Geh. der Amazonen

Genre: Aufbauspiel-Addon
Hersteller: Blue Byte
Termin: Ende September '99
Ersteindruck: Sehr gut

Mick Schnelle: »Das Amazonenvolk ist eine pfiffige Idee. Neben der neuen Optik hat Blue Byte aber nicht den Spielspaß aus den Augen verloren. Vor allem der Dieb ist eine wichtige Figur. Da die Kampagnen noch völlig fehlen, warte ich mit Spannung auf die Endversion.«

EARTH 2150

ESCAPE FROM THE BLUE PLANET

SEIT JAHRTAUSENDEN IST DIE ERDE HEIMAT DER MENSCHHEIT - IM JAHR 2150 ABER GILT ES DEN BLAUEN PLANETEN SO SCHNELL WIE MÖGLICH ZU VERLASSEN.



Der verheerende Krieg zwischen der „ED" und den „UCS" im Jahr 2140 hatte eine orbitale Annäherung der Erde an die Sonne zur Folge. Gletscher schmelzen, der Wasserpegel steigt bedrohlich und Meteoritenschauer zerstören ganze Erdteile. Die Entwicklung riesiger Transport-raumschiffe ist die letzte Hoffnung der Menschheit. Um zu über-leben, müssen Sie sich einer der drei Seiten anschließen, denn nur eine wird die Erde rechtzeitig verlassen können!



- Faszinierende Echtzeit-Strategie in realistischer 3D-Umgebung
- Durch das 3D-Kamerasystem mit bis zu drei Fenstern gleichzeitig, können Sie zoomen, drehen und Ihre Truppen automatisch verfolgen lassen
- Aufregende Missionen voll packender Spannung und Abwechslung in einem nicht linearen Spielsystem - über und unter der Erdoberfläche



- Der faszinierende Tag-Nachtzyklus und die verschiedensten Wetterverhältnisse beeinflussen Ihre Strategie
- Stellen Sie Platoons zusammen, kreieren Sie Ihre eigenen Formationen, und setzen Sie diese in gefährdeten Gebieten als Patrouillen ein



- Von Mission zu Mission steigt die Intelligenz und Erfahrung Ihrer Truppen
- Mehr als 50 ins Spiel eingebundene Videosequenzen
- Mit dem komfortablen Map-Editor können einfach und schnell eigene Missionskarten erschaffen werden
- Umwerfender Mehrspielermodus in verschiedenen Spielvarianten

PRESSESTIMMEN

PC Action 2/99:
"Geburt eines neuen Sterns."

PC Games 6/99:
"EARTH 2150 könnte der nächste Meilenstein im Bereich der Echtzeitstrategiespiele werden."

PC Joker 6/99:
"EARTH 2150, der neue C&C3 Killer."

Online Magazin Game Zone 31.05.99:
"Grafisch läßt sich EARTH 2150 nur als bombastisch beschreiben."

coming soon...



www.earth2150.de



TopWare INTERACTIVE®

Strategen hinter Panzerglas

Battlezone 2

Schöner, rasanter, cleverer: Im zweiten Anlauf will die Genre-Mixtur Battlezone endlich den schwierigen Weg in die Spielerherzen meistern.



Auf Bonus-CD: Video-Special

Die Fortsetzung des ersten Echtzeit-Strategiespiels, das Sie mitten in 3D-Schlachten warf, nähert sich der Vollendung. Wir konnten bei einer Präsentation in Edinburgh die brandaktuelle Version von **Battlezone 2** ausführlich begutachten. Darin müssen Sie als Kommandant einer irdischen Invasionstruppe auf fernen Planeten Basen errichten, Rohstoffe abbauen, Streitmächte ausheben und sie auf den Gegner hetzen. Auf Seiten der vereinten terranischen Streitkräfte kämpfen Sie gegen Aliens, die unser Sonnensystem bedrohen. Die Kampagne beginnt auf dem Pluto und führt Sie über einen bisher unentdeckten zehnten Planeten durch ein Wurmloch in das System der aggressiven Außerirdischen.



Zwei ausgestiegene Piloten unterstützen mit Handfeuerwaffen unsere Raketenpanzer gegen die Aliens.

Überlebenslauf

Im Gegensatz zu den meisten anderen Strategiespielen führen Sie Ihre Truppen aber nicht etwa aus der ungefährlichen Generalsperspektive: Sie schwingen sich höchstpersönlich ins Cockpit flotter Kampfgleiter, schwerer Panzer oder stapfender Mechs, um aus allen Rohren feuernd in die Gefechte einzugreifen. Taktische Befehle erteilen Sie durch ein äußerst effizientes Menüsystem oder die eingeblendete Radarkarte.

Sie dürfen wieder zu Fuß kämpfen. So mußten wir uns bei einem Testspiel an eine Basis der Aliens pirschen, um gefangene Piloten zu befreien. Mit einer Explosivladung sprengten wir ein Loch in die Mauer. Nach einem Spurt zum wartenden Gleiter gaben wir den flüchtenden Kameraden mit den Bordwaffen Feuerschutz. Zurück in der eigenen Basis, bestiegen die befreiten Piloten die bereits produzierten Kampfvehikel, um zurückzuschlagen. Solche Missionen mit mehreren verbundenen Einsatzzielen soll es in **Battlezone 2** zuhauf geben.



Ein Aliengleiter wird von zwei Treffern gebeutelt.

Mit Maurerkelle und Ballerfinger

Neu ist auch die Aufgabenteilung im Multiplayer-Modus: Sie können in Zweierteams antreten. Der eine Spieler ist dann für den Basisbau zuständig, der andere kämpft an der Front und dirigiert die Truppen. Die dürfen Sie neuerdings upgraden. Dazu verlassen Sie Ihr Vehikel, marschieren in eine Panzerfabrik und wählen an Computerterminals stärkere Geschütze, Antriebe oder Schildgeneratoren aus. MD

Battlezone 2

Genre:	Echtzeit-Strategiespiel	Hersteller:	Activision
Termin:	Oktober '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Martin Deppe: »Falls Sie Strategie und Action mögen, kann ich Ihnen Battlezone 2 schon jetzt ans Herz legen. Beide Genres sind in etwa gleich stark vertreten, die befürchtete Actionlastigkeit scheint auszubleiben.«

Griff nach den Sternen

Imperium Galactica 2



Eine Portion Management, ein Schuß Aufbauspiel, eine Prise Echtzeit-Strategie – fertig ist die gehaltvolle Spiele-Mischung.

Sie geben Ihrer Raumflotte letzte Anweisungen und nehmen den Kampf auf. Sofort zucken Laserblitze durch das All, kreisen Jäger feuernd um schwerfällige Fregatten und bersten getroffene Schiffe in einem Feuerball. Diese furiose Schlacht ist Teil des Strategiespiels **Imperium Galactica 2**, in dem Sie die ganze Galaxis erobern sollen. Dazu gehört allerdings mehr als nur Feuerkraft: Bevor Ihre Flotte Feindschiffen einheizt, müssen Sie Planeten besiedeln und Ihr Sternen-Imperium in Schuß halten.

Ärger im All

Acht Rassen balgen sich um die Vorherrschaft im Sternenreich. In je einer Kampagne greifen Sie in die Geschichte dreier galaktischer Völker ein. Bevor Sie an die Erfüllung der Spielziele denken können, müssen Sie ähnlich wie in **Master of Orion 2** Ihr Reich langsam ausweiten. Dazu schicken Sie Kolonieschiffe zu unbesiedelten Planeten oder Kriegsflotten zu lukrativen Feindkolonien. Die Zeit läuft dabei beständig weiter, kann aber bis zum Stillstand heruntergeregelt werden. Sobald eine neue Siedlung gegründet ist, dürfen Sie den Häuserbau auf der Planetenoberfläche selbst in die Hand nehmen. Auf der frei drehbaren 3D-Landschaft plazieren Sie von Fabriken bis Abwehrstellungen allerhand nützliche Bauten – sofern die benötigte Technologie schon erforscht ist.



Die Weltraumschlachten lassen sich pausieren, um Schiffen neue Anweisungen zu erteilen.



Eine Panzertruppe der Solarier versucht, in die gegnerische Siedlung vorzudringen.

Echtzeit-Schlachten

Wenn zwei Raumschiff-Flotten aufeinandertreffen, wechselt das Spiel in die 3D-Kampfansicht. Nachdem Sie Ihren Schiffen Angriffsziele vorgegeben haben, stürzen sich diese in eine Echtzeit-Schlacht. Die Gefechte werden Sie jederzeit anhalten können, um neue Anweisungen zu erteilen. Auch auf Planeten wird gekämpft: Wie in Echtzeitstrategie-Spielen sollen Sie Ihre Panzer über Berg und Tal scheuchen, um alle Feindfahrzeuge auszuschalten. Gewalt wird allerdings nicht die einzige Lösung sein, auch Diplomatie und Spionage können zum Ziel führen. CS

Imperium Galactica 2

Genre: Strategie **Hersteller:** Digital Reality
Termin: November '99 **Ersteindruck:** Gut

Christian Schmidt: »Mit den schicken Raumkämpfen sieht Imperium Galactica 2 schon fast verdächtig gut aus: hoffentlich haben die Designer der Grafik nicht die Spieltiefe geopfert. Abwechslung dürfte mit Forschung, Management und Echtzeit-Kämpfen auf jeden Fall geboten sein.«

EA Sports zieht vom Leder

Fifa 2000

Vorgezogene Jahrtausend-Feierlichkeiten bei EA Sports: Im kanadischen Vancouver konnten wir die brandneuen 2000er Versionen von Fifa, NHL und NBA Live anspielen.





Auf Demo-CD: Video-Special

Die Mitarbeiter parken gefährlich. Wird auf dem firmeneigenen Fußballplatz ein wuchtiger Fehlschuß produziert, bekommt das schon manchmal eines der abgestellten Autos zu spüren. Doch solche vernachlässigbaren Berufsrisiken nehmen die 550 Angestellten in Kauf, die bei der kanadischen Niederlassung von Electronic Arts arbeiten. Der neue Prachtbau vor den Toren der Westküstenmetropole Vancouver ist die Heimstatt der meisten EA-Sports-Titel. Zur Vorabbegutachtung des 2000er Lineups wurden ausgewählte internationale Pressevertreter in das Sportspiel-Mekka gebeten. Eishockey-Erlkönig **NHL 2000** und die Basketball-Hoffnung **NBA 2000** stellen wir Ihnen auf den nächsten Seiten ausführlich vor. Den Beginn unserer Sportkonferenz widmen wir dem hierzulande populärsten Ableger, der **Fifa**-Reihe.

Fouls als Stunt

Der »heilige Rasen« der Fußballwelt sprießt traditionell im Londoner Wembley-Stadion. Doch Computerspieler neigen neuerdings zur Anbetung einer mobilen Grashalm-Ansammlung, die in einem 1.500 Quadratmeter großen Hangar im fernen Kanada gehegt wird. Dieser Rasen auf Rädern ist von Infrarot-Kameras umzingelt, die mit 240 Bildern pro Sekunde die Körperbewegungen eines einsamen Sportlers festhalten.

Eddie Pope schwitzt heute im Dienste von EA Sports. Die Kleidung des Verteidigers vom US-Proficlub D.C. United ist mit Infrarot-Sendern bestückt, die jede seiner Bewegungen für die Animationsrechner festhalten. Vom Torschuß bis zum Jubeltanz dienen die Bewegungen leibhaftiger Profis als Vorlage für die **Fifa 2000**-Spielfiguren. Einige besonders dramatische Tacklings und Foulszenen ließ das EA-Sports-Team allerdings mit Stunt-Spezialisten filmen. Bei dramatischen Kategorien wie »Luft-Boden-Kollisionen« schien die Sorge um das Wohlbefinden der Kickerbeine auch berechtigt.

Harte Bandagen

Deftige Tacklings und Zweikampfvielfalt sind nicht die einzigen Neuerungen bei der Fortsetzung des besten und erfolgreichsten PC-Fußballspiels. **Fifa**-Oberproduzent Andy Abramovici, quasi der



Shielding in Aktion: Solange Sie den Feuerknopf gedrückt halten, versucht Ihr Spieler, den Ball zu halten.

Sepp Blatter von EA Sports, hat sich nichts Geringeres als die Quadratur des Kreises vorgenommen: »Mehr Spieltiefe bei einer weniger komplizierten Steuerung« nennt er als Ziel für **Fifa 2000**. Das bedeutet konkret einen Abbau von Dreifach-Feuerknopfkombinationen, die viel verwirren und wenig bringen. Kniffligere Kombis als einen Button-Doppeldruck will man der Spielbarkeit zuliebe vermeiden. Und das einzige Manöver, bei dem man einen Feuerknopf gedrückt halten muß, ist die neue Ballabschirm-Technik »Shielding«. Damit nehmen Sie vorübergehend das Tempo aus der Partie, etwa um Ihre Mitspieler in Position laufen zu lassen. Wie lange der Spieler dieses Manöver erfolgreich durchhalten kann, hängt von seinen technischen Qualitäten und der Stärke des attackierenden Verteidigers ab.

Passende Pässe

Verbesserte Anzeigen sollen ihren Teil zur Kultivierung des Spielaufbaus beitragen. So wird bei **Fifa 2000** der Erschöpfungsgrad-Balken ständig zu sehen sein, der Kraftreserven und Auswechselbedürftigkeit jedes einzelnen Spielers signalisiert. Der renovierte Paßpfeil zeigt jetzt exakt in die Richtung des Teamkameraden, in dessen Richtung der Ball bei Feuerknopfdruck geschlenzt wird. Die Farbe des Pfeils signalisiert die Chancen für eine ungestörte Ballannahme: grün bedeutet »freie Bahn«, gelb steht für »Paß kommt wohl an, aber ein Gegner lauert in der Nähe«, und der rote Pfeil warnt »Mitspieler wird eng gedeckt; hohe Fehlpaßgefahr«. Ein unsauberes Zuspiel oder ein nur halb geglücktes Tackling führen dazu, daß der Ball realistisch von einem Spieler abprallt oder abgefälscht wird. Besonders mutige Verteidiger können sich im Abblocken von Distanzschüssen versuchen.

Die wichtigsten Verbesserungen

Fifa 99-Problem	Fifa 2000-Lösung
• der beschleunigte Ablauf bringt Dauerhektik in den Spielaufbau.	• per Ballabschirmen nehmen Sie vorübergehend Tempo aus dem Spiel.
• immer die gleichen Phrasen bei den Kommentaren der Reporter.	• Sprecher nehmen konkreten Bezug auf Teamerfolge und Spielerleistungen.
• kontrolliertes Paßspiel nur bei Verwendung der Turmkamera machbar.	• bessere Anzeigen erleichtern Pässe auf Spieler außerhalb des Sichtbereichs.
• keine rechte Motivation im sterilen Ligabetrieb.	• Abstieg und Europacup-Qualifikation integriert.



Ein nachgebauter David Beckham jubelt im Schein des Flutlichts.

In den vergangenen Jahren hinkte **Fifa** stets den Sportsbrüdern **NHL** und **NBA** nach, was Atmosphäre und Präsentation anging – abseits des Spielfelds war vom Fußballrummel nicht viel zu spüren. Für **Fifa 2000** hat sich EA Sports deshalb »Storytelling« ganz dick ins Hausaufgabenbuch geschrieben. Das Spiel soll das Gefühl einer echten Fußballsaison mit der ganzen Dramatik und allen Emotionen rüberbringen. Der Saisonmodus bietet endlich realistische Spielpläne mit integrierten Pokalbegegnungen und Abstiegsgefahr. Ihr Team kann sich durch eine gute Tabellenposition für internationale Wettbewerbe im nächsten Spieljahr qualifizieren.



Detaillierte Gesichter, knubbelige Knie: Die runderneuerten Fifa-Spielfiguren sehen besser aus denn je.



Realistische Gesichtsanimationen drücken die Gemütsbewegung der Spieler gut aus.

Freistoß-Varianten

Lange bevor die Grafiker mit ihrem Animations-Zuckerguß fertig sind, können die Designer und Programmierer spielerische Änderungen vornehmen. Im »Testbed« getauften Gameplay-Editor lassen sich Änderungen bei Spielerstärke oder Raumdeckung sofort in Echtzeit ausprobieren. Und davon gibt es bei **Fifa 2000** eine ganze Menge, wie uns Matt Brown versichert: »Wir haben die taktische Engine komplett neu geschrieben«. Deshalb können Sie jetzt bei Standardsituationen wie Eckbällen, Einwürfen oder Freistößen aus jeweils drei Varianten wählen. Bei den Spielfiguren wird es außerdem größere Leistungsunterschiede geben. In zwölf Kategorien hat jeder Kicker einen Wert zwischen 1 und 6. Die Abstufungen sollen für ein deutlicheres Leistungsgefälle als bei **Fifa 99** sorgen.

Gesichtskontrolle

Die **Fifa**-Kicker sind nicht nur unterschiedlich groß, sondern können jetzt auch verschiedene Körpertypen haben – vom Knubbelstumpen bis zum dürren Schlaks. Für die Darstellung der Spieler werden deutlich mehr Polygone investiert. Vor allem im Kopfbereich macht sich die Detailaufdrehung bemerkbar. Die animierten Spielergesichter drücken deutlich Emotionen von Euphorie (Torjubel) bis Verärgerung (Empfang einer gelben Karte) aus. Im Gegensatz zu **NHL** und **NBA Live 2000** können allerdings keine digitalisierten Photos der echten Spieler als Vorlagen verwendet werden. Die **Fifa**-Lizenz schließt solche individuellen Bildrechte nicht ein.

Grund zum Jubeln

Alleine für die Torbejauchzung soll es rund 50 verschiedene Variationen geben, die von der Art und der Wichtigkeit des Treffers abhängig sind. Gelingt beispielsweise ein entscheidender Kopfball, tätscheln die entzückten Kameraden liebevoll das Haupt des Schützen. Das fünfte Tor gegen einen unterlegenen Gegner wird hingegen nur noch mit lässigem »ganz nett«-Abklatschen quittiert. Gelingt ein Anschlußtreffer kurz vor Schluß, haben es die Spieler richtig eilig: Statt zeitintensiv abzujubeln, sprinten sie sogleich mit dem Ball zum Mittelkreis, um noch genug Zeit für den Ausgleich zu haben.

Auch das Publikum soll seinen Teil zur Atmosphäreverbesserung beitragen. Die Massen lassen Banner von den Tribünen flattern und gehen stärker auf das Spielgeschehen ein. Die aus einzenen, sich wiederholenden Bitmap-Tapeten bestehenden Zuschauer sind nicht mehr starre Hintergrundgrafik, sondern hüpfen bei aufregenden Szenen begeistert auf und ab.


Der amerikanische Fußball-Profi Eddie Pope prüft den Sitz seines Motion-Capturing-Anzugs.



Die Spielerfrisuren geraten auch durch stramme Kopfbälle nicht außer Form.

Ein Lied für Fifa

Das Plapperkontigent der **Fifa**-Sportreporter besteht aus rund 85.000 Wörtern. Dieses Jahr soll es weniger allgemeines Geschwafel und mehr statistische Analysen geben, die sich auf die jeweilige Spielsituation beziehen. Die Sprecher berücksichtigen beispielsweise den Liga-Tabellenstand; auch die Rekapitulation von Erfolgen in der zurückliegenden Saison wird elegant in die Konversation eingeflochten. Trendige Nachwuchskünstler wie Reel Big Fish, Gay Daddy und Apollo Four Forty steuern Musikstücke zum Soundtrack bei, der auch als Audio-CD erscheinen wird. Das prominenteste Goldkehlchen gehört Robbie Williams, der eine eigens komponierte **Fifa**-Melodie schmettern darf.

Grätscher von gestern

Als Hommage an das zu Ende gehende Fußball-Jahrhundert wird **Fifa 2000** rund 40 klassische Oldie-Mannschaften aus aller Herren Länder enthalten. Im Mittelpunkt des Spielgeschehens stehen aber die 15 aktuellen internationalen Ligen, Bundesliga inklusive. Erstmals offiziell vertreten sind die zwölf Teams der nordamerikanischen Division Major League Soccer (MLS). Aus europäischer Sicht wirkt diese Lizenz nicht allzu aufregend, aber das kann sich ja noch ändern. Seit die US-Boys mit schöner Regelmäßigkeit die deutsche Nationalmannschaft vom Platz klatschen, scheint ein wenig mehr Respekt angesagt zu sein. Und spätestens wenn Lothar Matthäus nächstes Jahr New York heimsucht, dürfte sich der Reiz einer Partie mit den Metro Stars erheblich erhöhen. HL

Fifa 2000

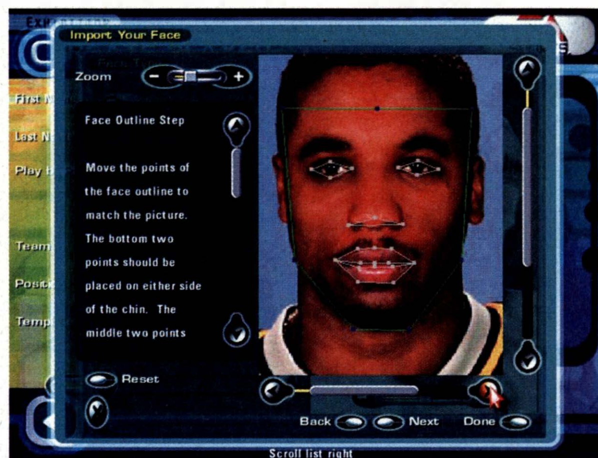
Genre: Sportspiel
Hersteller: EA Sports
Termin: 4. Quartal '99
Ersteindruck: Ausgezeichnet

Heinrich Lenhardt: »Vergessen Sie den lieblosen Ableger Bundesliga Stars – Fifa 2000 ist der legitime Fußball-Thronfolger. Die meisten Fortschritte erwarten uns bei Animationen und Ligamodus. Und durch sinnvolles Steuerungs-Feintuning scheint der Spielablauf genau den Feinschliff zu bekommen, der bei Fifa 99 fehlte.«

Hart, aber gerecht

NHL 2000

Feinschliff für die rauhen Burschen: EA Sports' neuste Eishockey-Simulation bietet überfällige Verbesserungen beim Spielablauf und wertet die Fähigkeiten der Superstars auf.



Der neue Visagen-Importeur in Aktion. Mit wenigen Mausklicks machen Sie aus Ihrem Paßbild eine eindrucksvoll animierte 3D-Spielfigur.



Auf Demo-CD: Video-Special

Wenn alle Menschen gleich wären, wäre unsere Gesellschaft ausgesprochen langweilig. Doch so brilliert ein jeder im Alltag mit seinen ganz speziellen Gaben. Der eine hat ein glückliches Händchen im Umgang mit Tomatensetzlingen, der andere kann liebe Mitmenschen prima über den Haufen rennen. Letzteres Talent führt schnurstracks in die nordamerikanische Eishockey-Liga NHL. Hier haben nur die besten Spieler der Welt eine Chance, doch auch innerhalb dieser Eliteklasse gibt es verschiedene Qualitätsstufen. Superstars wie Peter Forsberg oder Mike Modano sind einfach treffsicherer als irgendwelche Nachwuchs-Schlitterer aus der vierten Reihe. Solche gar nicht kleinen Unterschiede sollen sich bei der neuen Sportsimulation **NHL 2000** stark auf den Spielablauf auswirken: »Die Superstars ragen heraus. Sie laufen schneller, führen den Puck besser und sind um einiges torgefährlicher. Es ist viel schwerer, mit einem normalen Spieler zu treffen«, verspricht Produzent Dave Warfield von EA Sports. Durch den Druck eines speziellen Feuerknopfs vollführt die Eis-Elite kühne Schlenker, um sich an den verdutzten Abwehrspielern vorbeizumogeln. Doch Obacht: Auch in der Defensive gibt es Spezialisten, die aufgrund ihrer Stärke einen besonders harten Check ausführen können, dessen Opfer Aspirin-bedürftig zu Boden gehen. Durch die größere Niveaukluft zwischen Eisbrechern und gemeinem Volk sollen Sie motiviert werden, Ihre Stars in Position zu bringen und anzuspielen.



Die Animationen der fotorealistischen Spielergesichter passen zum Geschehen. Ein purzelnder Detroit-Spieler guckt verdutzt, während der Anaheim-Angreifer fies grinst.

Viele Wege führen ins Tor

Vielfalt ist auch beim Toreschießen wichtig. Im Vorgänger **NHL 99** resultierten die meisten Treffer nur aus Abprallern; ansonsten waren die Goalies fast unbezwingbar. Für **NHL 2000** verspricht Dave Warfield fünf bis sechs gleichermaßen aussichtsreiche Techniken, um zum Torerfolg zu kommen. Direktabnahmen gewinnen wieder an Bedeutung, Gewaltschüsse von der blauen Linie schlagen öfter ein, und wer alleine vor dem gegnerischen Torwart aufkreuzt, darf auf direkte Erfolgserlebnisse hoffen. Die Goalies werden deutlich schwächer, aber die Intelligenz der Abwehrspieler nimmt zu. Bei unseren Testpartien war es weitaus schwieriger, die Verteidigung mit Standardmanövern auszuhebeln. Im Gegenzug spielt der Computer eine viel druckvollere Offensive, ist nicht mehr



Pro Team gibt es ein paar Rauhbeine, die die neuen Superchecks ausführen können. Hoffentlich sitzt ein Kieferorthopäde im Publikum...

so leicht vom Puck zu trennen und schießt noch häufiger aufs Tor. Sie können zudem für jedes Team Torhüterstärke und Spielergeschwindigkeit einstellen, um sich den Schwierigkeitsgrad beliebig hinzubiegen.



Die Torhüter sind nicht mehr so übermenschlich gut wie in NHL 99.

Oh, wie ist das schön

Grafisch ist das neue NHL brillanter denn je. Die realistischen Spielergesichter sind keine starren Masken mehr, sondern verblüffend lebensecht animiert. Rempelnde Grobiane grinsen gemein, Strafbankbesuche werden mit grimmiger Miene bemeckert, bei Toren jubeln auch die Kameraden auf der Bank ausführlich mit. Und selbst das Publikum wird aktiver: Wenn einem Spieler der Heimmannschaft drei Tore in einem einzigen Match gelingen, regnet es Hüte von den Rängen, um den »Hattrick« zu feiern. Eine beliebte Sitte bei den NHL-Fans, die für Vollbeschäftigung der Stadion-Reinigungskräfte sorgt.

Ebenbild auf Eis

Ein trivial anmutendes, aber faszinierendes neues Feature ist der Gesichtsimporteur. Sie können jede beliebige digitalisierte Visage ins Programm übernehmen. Dabei wird nicht einfach eine starre Grafik aufs 3D-Köpfchen geklebt: Damit das Programm das Verziehen der Gesichtszüge realistisch berechnen kann, markieren Sie die Eckpunkte für Kinn, Denkerstirn, Mundwinkel, Nasenflügel und Augen. Wenige Minuten später grimassiert Sie ein wiedererkennbares 3D-Ebenbild an, das sich mit beliebigen Talentwerten ausstatten läßt. Durch diese spaßige Erweiterung des Spielereditors können Sie zum Beispiel Ihre Familienmitglieder oder ein regionales Lieblingsteam verblüffend ähnlich aufs Eis zaubern.

Die wichtigsten Verbesserungen

NHL 99-Problem	NHL 2000-Lösung
• Zu viele Chancen brachten zu wenige Tore gegen die Computergegner.	• Intelligentere Abwehrspieler, aber weniger allmächtige Torhüter.
• Motivationseinbruch nach dem Gewinn einer Saison.	• Team läßt sich über zehn Spielzeiten betreuen, Draft.
• Tore fallen größtenteils nach glücklichen Abprallern.	• Größeres Spektrum erfolgsträchtiger Angriffsvarianten.
• Lediglich geringer Unterschied zwischen Superstars und Knödelspielern.	• Spezialmanöver per Extra-Feuerknopf exklusiv für die NHL-Elite.

NHL-Manager

Im neuen Karrieremodus dürfen Sie die Betreuung eines Teams für maximal zehn Spielzeiten übernehmen. Die Stärkewerte der einzelnen Spieler ändern sich im Laufe der Jahre; Leistungsträger altern und verdünnisieren sich allmählich in den Ruhestand. Deshalb ist es wichtig, ein gutes Händchen beim »Draft« zu haben, dem alljährlichen Herauspicken von Nachwuchskräften. Sie ergattern dabei mit etwas Glück auch einen etablierten Profi, dessen Vertrag gerade ausläuft. Detaillierte Finanzverhandlungen wie bei NBA Live 2000 sind allerdings nicht vorgesehen.

Die neue NHL-Saison beschert uns mit den Atlanta Thrashers außerdem ein zusätzliches Team und eine bessere Steuerung bei den gelegentlichen Kämpfen.



Plazierte Schlagschüsse aus der Distanz finden jetzt öfter ihren Weg ins gegnerische Netz.

Wenn Sie im Coach-Menü eine andere Taktik einstellen, können Sie jetzt sofort zu einer praktischen Übungslektion mit dieser Formation hüpfen. Die Fülle an spielerischen Detailverbesserungen läßt auf einen guten NHL-Jahrgang hoffen. Einsteiger und Profis können sich gleichermaßen Hoffnungen auf einen eisig-coolen Spielspaß-Schub machen. HL

NHL 2000

Genre: Sportspiel **Hersteller:** EA Sports
Termin: September '99 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Heinrich Lenhardt: »NHL 2000 spielt sich besser als der etwas uninspirierte Vorgänger. Die Partien sind herausfordernder und dennoch befriedigender, denn gut herausgespielte Chancen führen öfter zum Torerfolg. Die 3D-Animation importierter Gesichter ist atemberaubend; diese Neuheit verspricht einen Stimmungsbonus!«

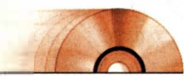
Große Jungs mit großer Klappe

NBA Live 2000

Nach der gelungenen 99er-Auflage beschränkt sich EA Sports bei der Millennium-Version auf ein zurückhaltendes, aber lautstarkes Update.



Neue Animationen und lautstarke Spieler sorgen für noch mehr TV-Atmosphäre.



Auf Bonus-CD: Video-Special

Hierzulande kämpft die **NBA**-Reihe seit Jahren mit der **NHL**-Serie um den zweiten Platz in der EA-Sports-Publikumsgunst. Das ist durchaus bemerkenswert, denn der von Taktik geprägte Spielablauf ist deutlich komplexer und damit auch schwerer zu versoften als bei den Fußball- und Eishockeykollegen. Eigentlich klar, daß da nicht jedes Jahr ein neues Meisterwerk herausspringen kann. Mit dem letztjährigen 99er-Aufguß ließen die EA-Mannen jedoch ein erfreulich hochwertiges Programm vom Stapel: Die Steuerung war endlich wirklich ausgereift, und mit dem Karrieremodus kam frische Motivation ins Basketball-Dasein. Es ist verständlich, daß **NBA Live 2000** darauf aufbaut und sich auf konsequenten Feinschliff beschränkt.

NBA-Millionen

NBA Live 2000 bietet eine Art Streetball-Modus, in dem sich beliebige Einzelspieler One-on-One-Duelle liefern. Im vertrauten Teamspiel hat der Karrieremodus mehr Tiefgang als letztes Jahr. Beim Zusammenhalten Ihrer Mannschaft führen Sie auch Vertragsverhandlungen und müssen eine Obergrenze für die Spielergehälter-Summe beachten. Bei der Steuerung sind keine gravierenden Änderungen geplant, aber das Spielgefühl dürfte von der überarbeiteten künstlichen Intelligenz profitieren. Der Spielaufbau wird von den Akteuren besser »gelesen«, die sich dadurch beispielsweise cleverer in 3-Punkte-Wurfpositionen begeben.

Spieler-Sprache

Die weiteren Verbesserungen sind primär kosmetischer Natur. Auf dem Platz verschaffen sich die Spieler Gehör und geben zum Geschehen passende Rufe von sich. Dazu gesellen sich noch mehr atmosphärische Animationen: Kurz vor dem Anpfiff nestelt ein nervöser Spieler an seinen Schlabbershorts; besonders gelungene Spielzüge werden in High-Five-Manier abgeklatscht. Nach dem Vorbild von **NHL 2000** ist eine Bilder-Importfunktion geplant, um beliebige Gesichter auf die Köpfe der 3D-Spielfiguren tapezieren zu können.

Neben aktuellem NBA-Personal dürfen Sie auch 60 All-Stars aus den letzten 50 Jahren Basketball-Geschichte steuern, was alleine schon wegen Frisuren und Trikotschnitt einen gewissen Unterhaltungswert birgt. Die Anwesenheit des obersten Basketball-Papstes ist aber leider unwahrscheinlich: EA Sports bemüht sich angeblich um eine Michael-Jordan-Lizenz, doch von uns zum Verhandlungsstand befragte Mitarbeiter hatten nur ein gepreßtes »kein Kommentar« auf den Lippen. HL



Die Zweierduelle im neuen Streetball-Modus finden wahlweise bei Tag oder Nacht statt.

NBA Live 2000

Genre: Sportspiel **Hersteller:** EA Sports
Termin: 4. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Es scheint ein Jahr der eher dezenten Verbesserungen für NBA Live zu werden. Die Technik ist mal wieder atemberaubend, die Atmosphäre packend. Basketball-Freaks werden an One-on-One-Duellen und Oldie-Stars ihren Spaß haben.«

Ohne Kurt wird alles besser

Kicker Fussball Manager

Das Heart-Line-Team startet durch: Noch vor Ascarons Anstoss 3 soll der Nachfolger zum innovativen Kurt Fußballfans ins PC-Stadion locken.

Als Jens Onnen und Werner Krahe im letzten Jahr ihren Fußballmanager **Kurt** vorstellten, waren sie noch vom Comic-Design und dem unpassenden Namen überzeugt. Sie mußten aber bald erkennen, daß diese beiden Punkte am häufigsten bemängelt wurden. Die Heart-Liner haben die Zeit genutzt, um dem Nachfolger den Anstrich zu verpassen, den er als ernsthafter Fußballmanager verdient. Das Namensproblem lösten die beiden Veteranen höchst elegant, als sie einen Lizenzdeal mit der Fußballillustrierten »Kicker« schlossen. Als **Kicker Fussball Manager** soll **Kurt 2** runderneuert die Erfolgsstory des ersten Teils wiederholen.



Das Herzstück sind nach wie vor die in Echtzeit berechneten und dargestellten Spieltage.

Faszination Fußball

Einen Großteil der Faszination verdankte **Kurt** seiner Match-Darstellung. Sie konnten dem Team beim Spiel zuschauen, das sich erstmals nicht aus vorberechneten Szenen zusammensetzte. Vielmehr errechnete das Programm bei jeder Ballabgabe die nächstmögliche Aktion anhand von rund 20 Eigenschaften, die jeden Kicker auszeichneten. So entstanden packende Matches, die an Dramatik der Realität kaum nachstanden. An diesem Herzstück haben die Entwickler optisch nur wenig verändert. Nach wie vor folgen Sie dem Verlauf aus isometrischer Perspektive. Allerdings verfügt jeder Recke jetzt über 50 Charakterwerte, wodurch die Spielzüge erheblich variantenreicher ablaufen sollen. Außerdem dürfen Sie nun auch das Team durch Zurufe wie »die spielen wir an die Wand!« zu sportlichen Höchstleistungen anstacheln. Derart motiviert, versuchen die Jungs bis an die Grenzen Ihres Leistungsvermögens zu gehen. Die gute Stimmung können Sie in der neu hinzugekommenen Halbzeitsansprache weiter steigern – oder ruinieren, falls Sie sich im Ton vergreifen.


Renovierung: Das Stadion wurde komplett gerendert.



Kurt ist weg

Fehler sind dazu da, korrigiert zu werden. Eine der größten Fehlentscheidungen im ersten Teil war das namensge-



Auf der rechten Seite sehen Sie die neuen Icons, über die Sie jederzeit in die laufenden Spiele eingreifen können – etwa durch Anfeuern.



Mehrere Spieler können gleichzeitig am Bildschirm die Matches ihres Teams verfolgen, indem sie einfach mehrere Fenster einblenden.

bende Maskottchen Kurt. Der rotznäsige Glatzkopf nervte in Zwischensequenzen, die man zum Glück abstellen konnte. Aus dem **Kicker Fussball Manager** ist der Balg endgültig verschwunden, genauso wie die zusammengestauchten und mit Icons überladenen Menüs. Ein Blick auf die Statistik- und Mannschaftsbildschirme offenbart den jetzt edleren und erwachseneren Look. Statt unbezeichnender Symbole wollen die Heart-Liner alle Funktionen über eindeutige Textbuttons zugänglich machen. Gleichzeitig soll das Handbuch gänzlich überflüssig werden. Kurzinfos zu jeder Funktion sollen nämlich auf einen Blick alles Wesentliche klarstellen.

Übersicht in 2D

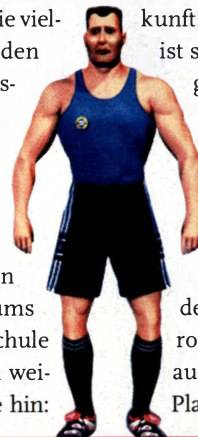
Daß ein Schritt zurück ein Fortschritt sein kann, beweist das neue Menü zur Teamaufstellung. Statt wie bislang auf einer verkleinerten 3D-Darstellung des Platzes Sturm, Mittelfeld und Verteidigung in Millimeterarbeit aufzustellen, finden Sie im **Kicker Fussball Manager** die gewohnte 2D-Platzansicht wieder. Mit erheblich mehr Raum als zuvor lassen sich nun alle Spieler frei positionieren. Vor jedem Match können Sie hier die Stärken jedes Gegners überprüfen und die eigene Aufstellung optimieren. Dabei sollen Ihnen die neuen Statistikfunktionen hilfreich zur Seite stehen. Denn neuerdings sind alle Eigenschaften und Charakterwerte farblich voneinander abgesetzt. Falls Sie auf einige Angaben keinen Wert legen, dürfen Sie sie per Mausklick einfach abschalten.



Die Mannschaftsaufstellung funktioniert durch das jetzt deutlich größer dargestellte Spielfeld erheblich komfortabler.

Fans und Fritten

Das Hauptaugenmerk bei **Kurt** lag auf der Trainerarbeit, Vereinsgeschäfte liefen nur nebenbei. Doch die Fans des Spiels wollten vor allem im Stadionbereich mehr Ausbaumöglichkeiten. Deshalb werden Sie Ihre Arena mit Flutlichtmasten und Rasenheizung aufrüsten können. Auch auf die vielgeliebten Imbißbuden und Restaurants müssen Sie nicht länger verzichten. Fanshops, Rehakliniken und sogar ein eigener Flughafen füllen auch die letzten freien Plätze rund ums Stadion. Die Sportschule weist schon auf ein weiteres neues Feature hin: die Jugendarbeit. Mit viel Geld und Geduld lassen sich hier kommende Starkicker für den Verein ausbilden.



Europa kommt

Was dem **Kicker Fussball Manager** nach wie vor fehlt, ist die Bundesliga-Lizenz. Der mitgelieferte Editor gibt Ihnen deshalb wieder die volle Kontrolle über alle 65.000 Spieler samt Eigenschaften, Namen, Trikotfarben und Vereinszugehörigkeit. Auch die Ligamodi dürfen Sie wieder den eigenen Vorlieben anpassen. Die in naher Zukunft geplante Europaliga ist sogar schon fest eingebaut. Mit Italien, Frankreich, England, Spanien, Schottland, der Schweiz, Holland und Österreich dürfen Sie auch in den wichtigsten europäischen Ländern auf der Trainerbank Platz nehmen. MIC

Kicker Fussball Manager

Genre: Fußballmanager
Hersteller: Heart-Line
Termin: Oktober '99
Ersteindruck: Sehr gut

Mick Schnelle: »Schön, daß Heart-Line die meisten Schwächen von Kurt ausbügelt. Vor allem vom generalüberholten Team-Bildschirm verspreche ich mir viel. Bei der Grafik muß das Team aber noch etwas zulegen.«

Ultima-tives Rollenspiel

Ultima 9 Ascension

Richard Garriotts engagiertestes Rollenspiel geht in die Betatest-Phase. Rechtzeitig vor Weihnachten soll sich das Mondtor nach Britannia öffen.

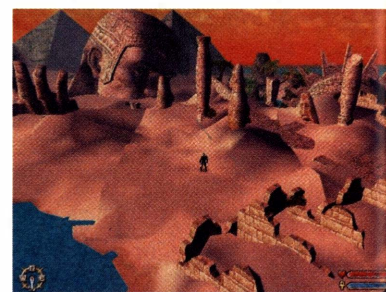
Langsam nähert sich der neunte Teil der Rollenspiel-Saga **Ultima** seiner Vollendung. Richard Garriott und sein Team haben nach eigenen Aussagen weit über 90 Prozent von **Ultima 9 Ascension** fertiggestellt. In der Betatest-Phase werden derzeit Logik und Stimmigkeit der Rätsel sowie das NPC-Verhalten abgestimmt. Außerdem beteiligt sich Garriott an den Sprachaufnahmen. In der US-Version wird er einem Charakter höchstpersönlich zum guten Ton verhelfen, den Rest übernehmen professionelle Synchronsprecher. Das gilt auch für die parallel dazu produzierte deutsche Version.

Gnadenloser Guardian

Die vom weisen Lord British regierte Parallelwelt Britannia steht vor der Vernichtung: Der altbekannte Guardian hat die acht legendären Schreine des Landes zerstört. Dadurch wurden die Einwohner korrumpiert und sind keiner Gegenwehr mehr fähig. Als wäre das noch nicht genug, reißen acht riesige Säulen Britannia auseinander und treiben die beiden Monde auf Kollisionskurs. Nur Sie als Avatar mit jahrzehntelanger Weltenrettungs-Erfahrung können wieder alles ins Lot bringen.

Weltenschmiede

Chefentwickler und Origin-Boss Richard Garriott ging es bei dem abschließenden Teil seiner **Ultima**-Reihe darum, eine in sich glaubwürdige und lebendige Welt zu erschaffen. Das beginnt bei der wunderschönen Grafik, die erstmals in der **Ultima**-Geschichte komplett in 3D gehalten ist. So können Sie sich frei durch die Lande bewegen und ohne merkliche Ladezeiten in Häuser oder Gewölbe gehen. Die Bewohner, auf die Sie unterwegs stoßen, agieren relativ selbständig. Alle haben bestimmte Aufgaben und Ziele, denen sie auch ohne Ihr Zutun nachgehen. Tag- und Nachwechsel lösen sich ab,



Eine derartige Verwüstung konnte nur Ihr Erzgegner, der Guardian, anrichten.



In Schuppenpanzerung bekämpft unser Avatar ein vieläugiges Monster namens Gazer. Gut zu sehen: Das Quick-Inventar, auf das Sie über die F-Tasten zugreifen.

und Wolken ziehen am Himmel vorbei. Stürme können aufkommen, die sich zu heftigen Gewittern mit mächtigen Blitzen entwickeln. Jedes herumliegende Ding läßt sich auch benutzen. Selbst kleinste Details werden dabei berücksichtigt. So können Sie am Anfang (die Handlung beginnt in unserer Welt) die Toilettenspülung betätigen. Dreckige Wäsche reinigen Sie in der voll funktionstüchtigen Waschmaschine. Nur beim Fernsehprogramm gibt es eine kleine Einschränkung: Statt Seifenopern von RTL sehen Sie auf den verschiedenen Kanälen Werbung für Origin-Spiele.

Leichte Lernkurve

Ascension soll alte Tugenden wie die von Fans hoch geschätzte Komplexität eines **Ultima 7** aufweisen, ohne den Neuling gleich am Anfang zu überfordern. Zu Beginn werden Sie behutsam in die Spielmechanik und -logik eingeführt. Magie erlernen Sie erst, wenn Sie in Britannia ankommen. Davor haben Sie im heimischen Garten, der dem Stadtpark von Origins Standort Austin (Texas) nachempfunden wurde, die Grundkenntnisse der Steuerung sowie den Umgang mit Waffen durch Ausprobieren erlernt. Mit komplizierteren Manövern werden Sie erst im späteren Verlauf des Spiels konfrontiert.

Reisen, Raben und Romanzen

Auf eine Party müssen Sie verzichten. Allerdings werden sich Ihnen unterwegs bei speziellen Quests Charaktere vorübergehend anschließen, die Sie aber nicht selbst steuern können. Auf diese Weise lernen Sie die liebreizende Diebin Raven kennen, mit der sich später eine Romanze anbahnt. Die Reisen werden Sie größtenteils per pedes abwickeln. Gelegentlich gehen Sie zwar auch mal an Bord eines Schiffes, sogar in Kämpfe auf hoher See werden Sie verwickelt. Neben dem Betatesting arbeiten die Entwickler gerade an der Optimierung der 3D-Engine. Denn **Ultima 9** gestattet Ihnen einen sehr weiten Blick in die Landschaft hinein. Die Sichtweite, innerhalb derer Sie noch Objekte erkennen können, ist jedoch erheblich geringer. Damit der Übergang nicht zu abrupt ist, experimentieren die Grafiker damit, Gegenstände ab einer gewissen Entfernung lichtdurchlässig zu machen und dann allmählich auszublenden. Vom Erfolg dieser Methode sollen Sie sich noch vor Weihnachten selbst überzeugen können. MIC

Ein riesiger, feuerspuckender **Drache** baut sich vor der malerischen Wolkenfront auf.



Die Welt von Britannia kennt kaum Grenzen. Das **Schloß** im Hintergrund ist keine Bitmap, sondern ein echtes Objekt, das Sie auch betreten dürfen.



Überzählige Gegenstände plazieren Sie im geräumigen **Rucksack**.

Ultima 9 Ascension

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Origin
Termin: 4. Quartal '99
Ersteindruck: Ausgezeichnet

Mick Schnelle: »Ultima 9 wird das Rollenspiel-Genre revolutionieren. Die Grafik sieht einfach prächtig aus und spricht alle Spieler an. Zahllose manipulierbare Objekte und plauderwütige NPCs sorgen für das Ultima-Flair, das die Fans der Reihe lieben. Den Winter werde ich mir für Ausflüge nach Britannia freihalten.«

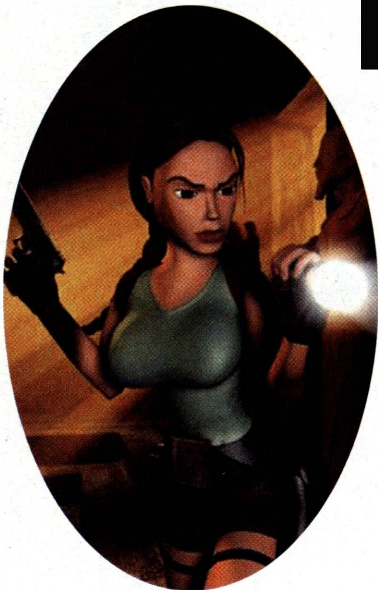



CMGA

Abenteuer am Nil

Tomb Raider 4

Vorwärts in die Vergangenheit: Ab November schwingt Polygonwunder Croft die Hüften wieder in Ägypten.



Es muß wohl eine innere Unruhe sein, von der Lara Croft zur Vorweihnachtszeit gepackt wird. Sobald der durchschnittliche Europäer anfängt, durch festlich geschmückte Kaufhäuser und Wintersportläden zu hasten, erkundet die brünette Schönheit Grabkammern und Tempel. Dabei sollte Fräulein Croft mittlerweile wissen, daß tödliche Fallen und üble Schurken weder dem Teint noch der Lebenserwartung zuträglich sind. Aber egal, auch in diesem Jahr wird sie Ende November wieder zum Dienst antreten, dann erscheint das Action-Adventure **Tomb Raider 4**. Wie der englische Untertitel **The Last Revelation** (»Die letzte Offenbarung«) genau ins Deutsche übersetzt wird, steht derzeit übrigens noch nicht fest.



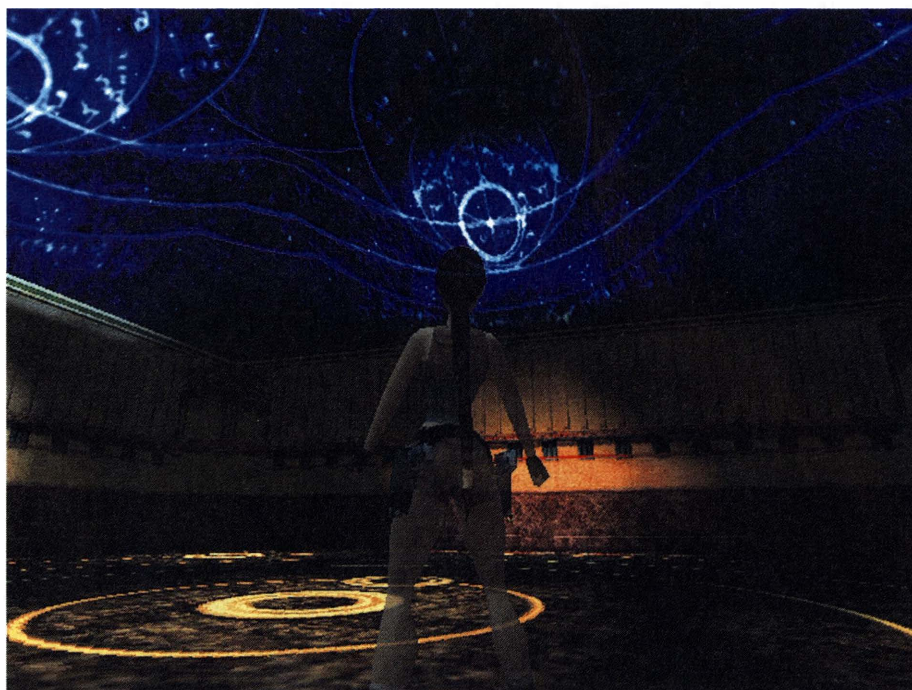
Denksportaufgabe: In welcher Reihenfolge müssen die Stein-Knöpfe benutzt werden, damit das nächste Tor sich öffnet?

Geheimnis in der Wüste

Vorbei die Zeiten weltweiter Abenteuer, weg mit Thermojacke und Tauchanzug: **Tomb Raider 4** wird ausschließlich an einem einzigen Ort spielen, auf eine umfangreiche Garderobe muß Lara verzichten. Die Hintergrundgeschichte versetzt Sie nach Ägypten, dort war schon der Großteil von **Tomb Raider 1** angesiedelt. Obwohl die Archäologin weiß, daß zwischen Pyramiden und Sphinx schlimmere Gefahren lauern als renitente Souvenirhändler und die Halsabschneider von Rent-a-Camel, buddelt sie wieder im Sand. Und findet ein Grabmal, in dem ein schreckliches Geheimnis viele Jahrtausende auf eine junge Archäologin gewartet hat. Was genau das ist, wollen die Entwickler noch nicht verraten, nur soviel: Es hat etwas mit dem Stand der Sterne zum Ende des Jahrtausends zu tun. Es bedroht nicht nur das Leben von Lara, sondern die ganze Menschheit. Und, noch mysteriöser, es soll etwas mit sämtlichen Abenteuern zu tun haben, die Spieleheldin Croft bislang bestehen mußte – obwohl die unabhängig voneinander waren…



Mit viel Schwung in Ägypten – Fräulein Croft kämpft sich durch alte Tempel mit Skelett-Kriegern.

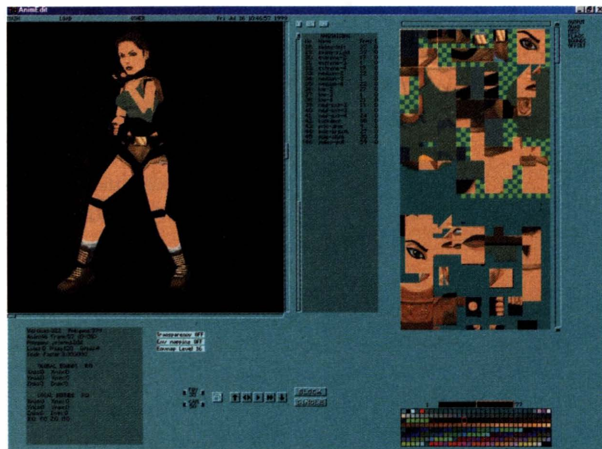


Die transparent gezeigte Lara entdeckt im **Observatorium** ein weltbedrohendes Geheimnis.

Knobeln statt kämpfen

Die Entwickler von Eidos versprechen, daß Sie sich in **Tomb Raider 4** mehr mit Rätseln und weniger mit Gegnern auseinandersetzen müssen. Das kreisförmige Inventar wird renoviert. Künftig können Sie dort – wie in den meisten Adventures – Gegenstände miteinander kombinieren. Gefragt ist nicht nur der sinnvolle Einsatz von Objekten, auch in der 3D-Welt sollen Sie Puzzles lösen, etwa Schieberätsel und ähnliche Denksportaufgaben. Wenn Sie dann mal zur Uzi greifen und sich verteidigen, ist etwas mehr Geschicklichkeit gefragt: Erstmals sind Sie nicht auf die automatische Zielvorrichtung angewiesen, sondern können Feinde selbst anvisieren und sich beispielsweise den gefährlichsten Gegner aus einer Gruppe herauspicken.

Der happige Schwierigkeitsgrad der Vorgänger (insbesondere von Teil 3) hat bei Eidos nicht nur für reißenden Absatz des Lösungsbuchs gesorgt, sondern ließ auch viele Spieler entnervt zum Telefonhörer greifen. **The Last Revelation** soll einfacher werden. Allzu komplexe Sprung- und Hüpfmanöver über bodenlosen Tiefen wollen die Entwickler vermeiden. Viele Fallen wirken neuerdings nicht sofort tödlich, sondern ziehen lediglich ein paar Lebenspunkte ab. Ein automatisch geführtes Tagebuch und eine Übersichtskarte helfen außerdem mit Hinweisen.





Im **Animations-Editor** bearbeiten die Designer die Bewegungsabläufe der Figuren: Auf mythologische Wesen und Archäologen trifft Lara in Ägypten.

Lara mit Durchblick

Tomb Raider 4 basiert auf der gleichen Grafik-Engine wie die Vorgänger, allerdings wird sie wieder leicht aufgemöbelt. Lara bekommt 200 Polygone mehr und sieht ein ganzes Stück realistischer aus, außerdem laufen die Animationen schneller und flüssiger ab. Um für mehr Übersicht zu sorgen, haben sich die Designer etwas besonderes einfallen lassen. Wenn Lara in Ecken oder engen Gängen den Blick auf Leveldetails versperrt, wird sie transparent. Am Grundsätzlichen Levelaufbau aus Quadern soll sich immer noch nichts ändern. Wir sind enttäuscht, Eidos: Im Zeitalter abgerundeter Flächen à la **Quake 3 Arena** ist das hoffnungslos veraltet! PS



In **Videosequenzen** sehen Sie Lara auch von vorne.

Tomb Raider 4

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Eidos
Termin:	November '99	Ersteindruck:	Für Fans

Peter Steinlechner: »Tomb Raider gehört für mich zum Winter wie der Nikolaus. Trotzdem bin ich schwer enttäuscht: Ich hatte auf ein neues Spiel gehofft – derzeit sieht es wie ein nochmaliger Aufguß alter Ideen aus.«



Magie und Maschinen

Technomage

Da der Anno-1602-Nachfolger noch nicht in Sicht ist, werkelt Sunflowers fleißig an Technomage. Das hübsche Action-Adventure entführt Sie als magiebegabten Technokraten in eine vom Untergang bedrohte Fantasywelt.

Mit dem Genre der Action-Adventures verbindet man auf dem PC normalerweise 3D-Titel wie **Tomb Raider** und Konsorten. Daß neben Lara und Rynn auch noch Platz für eine weitere Spielart ist, will Sunflowers beweisen. **Technomage** soll, angelehnt an die auf Konsolen beliebten isometrischen 3D-Adventures, eine packende Story mit Rollenspiel- und Hüpf&Spring-Elementen zu einem flotten Mix verquicken. Wir waren vor Ort und haben dieses interessante Experiment unter die Lupe genommen.

Teamwork

Langen bei Frankfurt an einem sonnigen Freitag-Vormittag: Sunflowers-Projektleiter Jürgen Reußwig empfängt zwei GameStar-Redakteure, die eine frühe Version von **Technomage** persönlich anspielen wollen. Stolz präsentiert er uns das inzwischen auf 19 Köpfe angewachsene Team, das bereits seit zwei Jahren an dem Projekt arbeitet. Ungewöhnlich an der Arbeitsweise der hessischen In-House-Mannschaft ist die enge Verflechtung der einzelnen Abteilungen. Mittels eines eigens entwickelten Editors kann Animateur András Kavalecz die Bewegungsabläufe seiner neuesten Kreatur, einer barbusigen Kreuzung aus Frau und Insekt, über eine Exportfunktion sofort im aktuellen Level ausprobieren. Das gleiche gilt für Musiker Alexander Röder, der seine Soundeffekte über Icons direkt in die Spielgrafik integriert. Währenddessen bastelt Leveldesigner Stephan Winter bereits am nächsten Spielabschnitt, der wunderschönen Feenwelt.



Technomage-Projektleiter Jürgen Reußwig erklärt Jörg Langer den praktischen Universal-Editor.

Magie und Dampfmaschinen

Der ganze Aufwand dient nur einem Ziel: das neue Werk des **Anno 1602**-Publishers perfekt in Szene zu setzen. Auf der Welt Gothos leben zwei Rassen, die unterschiedlicher kaum sein könnten. Die Dreamer sind vergeistigte Magier, die durch Zauberspüche die Unbilden des Lebens meistern. Ganz anders die technisch begabten Steamer. Ihr Element sind Maschinen jeder Art. Sie schlüpfen in die Rolle des Technomage, eines Mischlings beider Völker. Eines schönen Tages bricht in der Stadt der Steamer die Erde auf, und Monsterscharen strömen aus



Zwischen den einzelnen Welten werden Sie mit hübschen und aufwendig produzierten Zwischensequenzen verwöhnt.

dem Spalt hervor. Völlig unschuldig werden Sie des Dorfes verwiesen und fallen zu allem Unglück in das Monster-Loch. Dort unten stoßen Sie auf ein schreckliches Geheimnis, das das Ende Ihres Heimatplaneten und der Zivilisation bedeuten könnte.

Trick-Grafik

Obwohl Sunflowers parallel an den Versionen für PC und Playstation werkelt, steht die Windows-Fassung derzeit im Vordergrund. »Es ist leichter, erst die höherauflösende PC-Version zu machen und dann die Playstation-Grafik runterzurechnen«, so Grafiker Bleick Bleicken. Gebäude basteln die Entwickler aus einzelnen Bauelementen, die so perfekt ineinandergreifen, daß sie wie eine richtige Häuserfront wirken. Für viele Beleuchtungseffekte, etwa die Fackeln, verwendet die Sunflowers-Engine dynamische Lichtquellen. Um Rechenzeit zu sparen, werden manche Grafiken aber schon vom Zeichner »vorbeleuchtet«. Dazu hellt er bestimmte Bereiche auf, softet andere ab und versieht das Ganze mit passenden Farben. Dadurch gibt's etwa den Effekt, daß durch ein Fenster ein Lichtstrahl fällt. Lediglich die umhertanzenden Staubpartikel sind dann 3D-Objekte.



Die Landschaftsgrafik ist mit dynamischen Lichtquellen versehen. Auf Wunsch können Sie die Ansicht auch stufenlos drehen.



Die Zaubersprüche (hier der gleißende Blitzstrahl) sehen sehr beeindruckend aus.

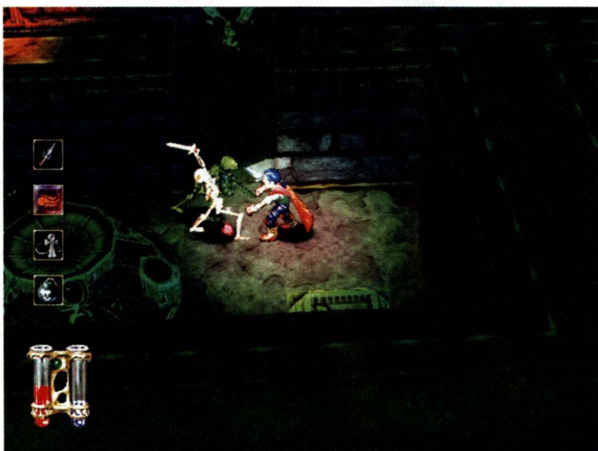
Bombenleger

Während des Spiels fallen Ihnen diese Kniffe und Tricks natürlich nicht auf. Was Sie erleben, ist eine frei drehbare Landschaftsgrafik, die mit hübschen Gebäuden und Bäumen veredelt wurde. Unterwegs stößt unser Held auf jede Menge garstiges Getier, das er durch fleißigen Knopfdruck in Echtzeit bekämpft. Vorher ausgewählte Blitzschläge oder Meteoritenschauer schalten auch größere Heerscharen aus. Erledigte Gegner verhelfen zu Erfahrungspunkten, die Sie auf vier Charakterfähigkeiten verteilen. Ganz frei sind Sie in der Vergabe allerdings nicht: Um Sackgassen im späteren Spielverlauf zu vermeiden, werden bestimmte Eigenschaften automatisch weiterentwickelt. Gelegentlich bekommt Ihr Alter Ego eine neue Spezialfähigkeit spendiert. Dann kann er zum Beispiel mit Bomben Mauern wegsprengen, hinter denen sich Geheimgänge verbergen.

GameStar im Technoland

Unser erster Ausflug in die Welt des Technomage gestaltete sich unproblematisch. Mittels Tastatur durchquerten wir das Land, indem wir den Charakter per Pfeiltaste vorwärts bewegten und die Landschaft über zwei weitere Tasten in die gewünschte Richtung drehten.

Derzeit existieren drei der insgesamt acht Welten, die vierte ist in Arbeit. Allerdings fehlen noch Teile vom Gegner- und Leveldesign. Bis Weihnachten will Sunflowers aber die PC-Version fertiggestellt haben. MIC



Kämpfe gegen garstige Gegner tragen Sie actionlastig in Echtzeit aus.

Technomage

Genre: Action-Adventure
Termin: 4. Quartal '99
Hersteller: Sunflowers
Ersteindruck: Gut

Mick Schnelle: »Endlich wagt sich mal ein deutscher Hersteller an ein Action-Adventure im Hobbit-Stil. Die Zwischensequenzen haben mir gut gefallen und auch die Spielgrafik, speziell die Elfenstadt, sieht klasse aus. Hoffentlich gelingt das Rätseldesign ebenso gut.«



Mit Schwert, Charme und Turban

Prince of Persia 3D

Als streitlustiger Königssohn steigen Sie in die höchsten Gefilde arabischer Adelskreise und in die Tiefen sumpfiger Kerkerkeller.



In hervorragend animierten Säbelduellen müssen Sie neben Geschick auch Taktik beweisen.

Es wird einmal: Ein Actionspiel, das Sie mitten in eine fernöstliche Märchenwelt wie aus 1001er Nacht versetzen möchte. Der blaublütige Held dieser Geschichte – nennen wir sie einfach **Prince of Persia 3D** – hat gerade seine Prinzessin gefunden. Wenige Wochen erst sind die beiden verheiratet, da fällt das junge Glück im Festsaal des Königs einer Intrige zum Opfer. Die Prinzessin wird verschleppt, der Prinz landet im Kerker. Damit wäre die Geschichte auch schon am tragischen Ende – wenn Sie dem hochwohlgeborenen Hoffnungsträger nicht mit viel Geschick auf die Sprünge helfen, die traute Gattin den Klauen des Bösen entreißen und nebenbei das Königreich retten können.

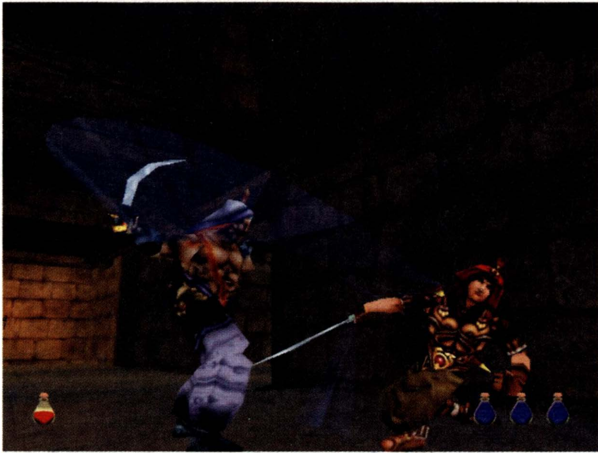
Bereits 1989 und 1993 auf Apple II und C64 – damals noch in pixeligstem 2D – zeigte der Turbanträger allerlei Schurken, wer Herr in Persien ist. Mit großem Aufwand entsteht bei Red Orb in San Francisco der erste Seriensprößling in 3D.

Klettern und Kämpfen

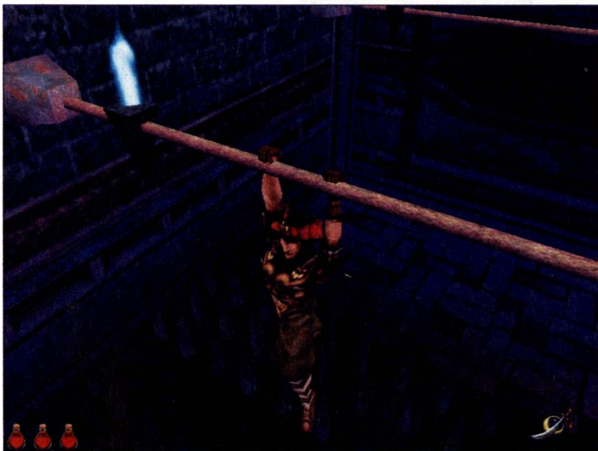
Ihren kampflustigen Helden sehen Sie meist aus der **Tomb Raider**-Perspektive, auch die Steuerung erinnert deutlich an Lara Croft. Spielerisch stehen ebenso Schwertkämpfe wie Kletterpartien in riesigen, allerdings in unserer Version noch sehr leeren Tempeln an, die natürlich voller todbringender Fallen sind. Gelegentlich müssen Sie Rätsel lösen, zu denen Ihnen meist Zwischensequenzen Hinweise geben. In unserer Beta-Version machten vor allem die Duelle gegen mörderische Muselmanen Spaß. Um gegen heimtückische Meuchelmörder, muskelbepackte Palastwachen oder – gegen Ende – garstige Ungeheuer bestehen zu können, brauchen Sie neben der passenden Taktik vor allem die richtige Waffe. Mit Ihrem Standard-Krummsäbel greifen Sie Gegner auf mittlere Distanz an, während der Kampfstab mit Reichweite glänzt. Mit doppelten Kreuzklingen müssen Sie dagegen nah ran an den Feind – und setzen sich der Gefahr aus, daß mehr als ein königliches



In zahlreichen Spielgrafik-Sequenzen lächelt Sie das Morgenland freundlich an.



Die **Kämpfe** sind aufwendig animiert, auch beim Ableben des Prinzen.

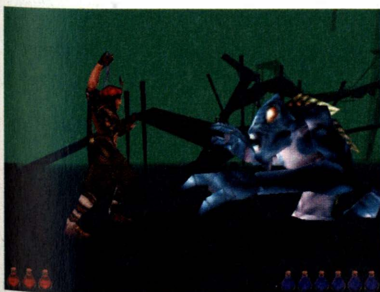


Ausgefeilte **Fallen** sorgen für Spannung, aber auch Frust.



In einer riesigen **Wolkenstadt** können Sie ausgiebig klettern und springen.

Haar gekrümmt wird. Die Designer legen viel Wert darauf, daß Sie nicht ständig gegen gleichartige Opponenten antreten. Manche sollen einfach nur dastehen und jeden Ihrer Hiebe abwehren, andere wirbeln wild umher und weichen geschickt aus. Sie selbst werden mit wenigen Tastaturbefehlen seitlich zuschlagen, wild draufhauen oder feindliche Schläge blockieren können – und lernen außerdem im Spielverlauf ein paar Spezialattacken, etwa besonders effektive Ausfallschritte.



In späteren Levels begegnen Sie **Monstern**.

Märchenhafte Magie

Die Geschichte führt Sie durch ein prächtiges Märchenland, zwischendrin sehen Sie aufwendige Renderszenen. Zu Beginn müssen Sie allerdings erst einmal aus den Kerkerverliesen flüchten. Ohne Kampfgerät sollen Sie an Ihren – schwer bewaffneten – Häschern vorbeischleichen und sich unbemerkt durch Geheimgänge quetschen. Das Programm wird 16 große Levels bieten, unter anderem kommen Sie durch pompöse Paläste und Tempelanlagen. Die gefährliche Reise führt durch orientalische Straßenzüge und Hafenanlagen sowie eine magische Stadt in luftigen Himmelshöhen. Zum großen Finale hopsen Sie über vereiste Bergklippen und schließlich in ein altes Observatorium – dort muß auch Ihre Prinzessin sein. Im Spielverlauf erlernen Sie auch magische Fertigkeiten, die nur mit Pfeil und Bogen funktionieren: Beispielsweise können Sie einen Sandsturm auf stärkere Feinde loslassen und sie blenden, mit den Geschossen einen Wespenschwarm herbeirufen oder besonders hartnäckige Gegner nach einem Volltreffer sogar fernsteuern.

Königliche Technik

Uns haben nicht zuletzt die natürlichen Animationen der Figuren gefallen. Und das, obwohl sie nicht per Motion-Capturing erstellt, sondern in mühsamer Handarbeit den abgefilmten Bewegungen professioneller Bodenturner nachgestaltet wurden. Das Programm wird nur mit einer 3D-Beschleunigerkarte laufen. Die Hardware-Anforderungen sollen sich aber in Grenzen halten: Die Grafik-Engine sorgt angeblich auch auf langsameren Rechnern für flüssige Darstellung, allerdings auf Kosten der Sichtweite in größeren Hallen und Räumen. PS



Mit dem **Kampfstab** halten Sie Gegner auf Distanz.

Prince of Persia 3D

Genre: Actionspiel
Termin: Oktober '99
Hersteller: Red Orb
Ersteindruck: Gut

Peter Steinlechner: »Die Kämpfe von Prince of Persia 3D sind schon jetzt wegen der tollen Animationen sehr spannend. Weniger begeistert bin ich von den teilweise arg leeren Levels, und richtig neugierig auf die Sprungpartien – da muß das fertige Programm zeigen, daß es mehr auf der Orientpfanne hat als Tomb Raider.«



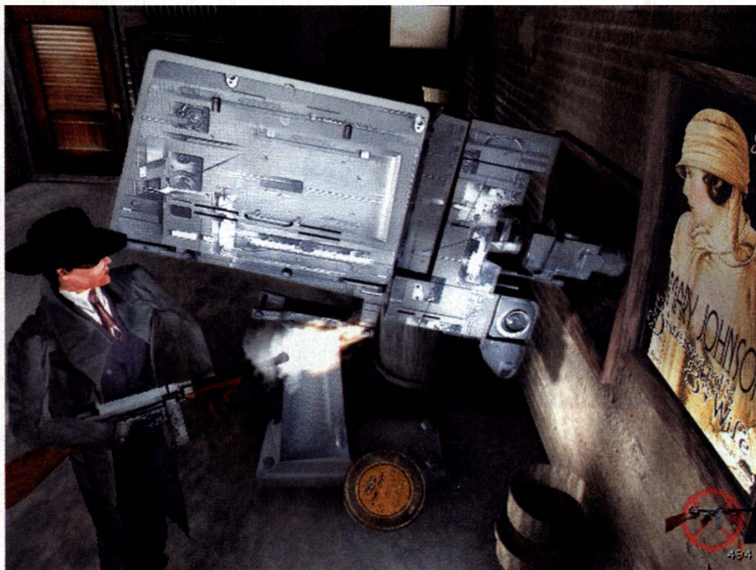
Sport Bild
Offensiv gespielt - hoch gewonnen!
4:0 Heimsieg gegen Frankfurt
Spielbericht
INFO
TRIBÜNE
FLUTLICHT
FRAGEN
GLAUBEN SIE, DASS DIESES SPIEL
TABELLENSPITZE

Wild wütet der Werwolf

Nocturne

Wenn Zombies hinter Mauern lauern und Vampire Sie verwirren, sollten Sie ihn rufen: den Geisterjäger.

Keine Panik: Zwar tummelt sich allerlei übernatürliches Gruselgesindel auf der Welt, aber die Geheim-Organisation Spookhouse wacht über uns ahnungslose Sterbliche. Deren Geisterfänger Nummer 1, mysteriös »The Stranger« genannt, können Sie im Horror-Actionspiel **Nocturne** gegen das Böse ins Feld schicken.



In der **Chicago-Episode** kämpft sich »The Stranger« durch ein stillgelegtes Kino.

Mit Kugeln gegen das Böse

Nocturne hat einige Parallelen zu **Resident Evil**: Sie lenken einen schick animierten Polygon-Helden durch aufwendig vorgerenderte Räume, wobei die Kameraperspektive wie in einem Film wechselt. Allerdings können Sie den Blickwinkel auch selbst einstellen. In vier Akten, die in Paris, Chicago, Texas und im Schwarzwald spielen, bekämpfen Sie Horrormonster mit einem furchterregenden Waffenarsenal, das von der spitzen Schaufel bis zum Flammenwerfer reicht. Innerhalb der Episoden kann sich Ihr Held frei bewegen und die Nebenaufgaben in beliebiger Reihenfolge angehen. Zwar werden Sie auch das eine oder andere Rätsel lösen müssen, nichtsdestotrotz soll der Schwerpunkt aber auf dem Einsatz des flinken Feuerfingers liegen. Dabei regeln Sie stufenlos den Schwierigkeitsgrad über die Effizienz der automatischen Zielhilfe.



An vielen Schauplätzen herrscht stimmungsvolle **Düsternis**.

Blutige Fußstapfen

Obwohl der Horror typisch amerikanisch daherkommt, also mit dem Holzhammer, verspricht **Nocturne** sehr stimmungsvoll zu werden. In einem der ersten Levels werden Sie beispielsweise mit Taschenlampe und Schrotgewehr ein vollkommen dunkles Lagerhaus mit Zombie-Überschuß erforschen. Dabei halten Sie ständig inne und lauschen auf die leisen Schritte der Untoten, die dazu neigen, überraschend um Ecken geschlurft zu kommen. Wenn Sie einen erlegen und dabei in die Blutlache tapsen, können Ihnen die Biester übrigens anhand der Spuren folgen, die Sie auf dem Fußboden hinterlassen. Auch sonst sollen Sie die Umgebung verändern können: Einschußlöcher, Blutspritzer und zertrümmertes Mobiliar pflastern den Weg Ihres tapferen Helden.

Zusätzlich zum Gruselkabinett gibt's freundliche Leute, die Ihnen im Gespräch Fingerzeige geben oder mit Utensilien aushelfen. Einige können sogar an Ihrer Seite kämpfen. Damit schlechtziehlende Zeitgenossen kein Gemetzel unter Unschuldigen anrichten, sind die Getreuen übrigens gegen Kugeln aus Spielerwaffen gefeit. GUN



Im Schwarzwald gibt's **Werwölfe** statt Kuckucksuhren und Kirschtorte.

Nocturne

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Take 2
Termin:	4. Quartal '99	Ersteindruck:	Gut

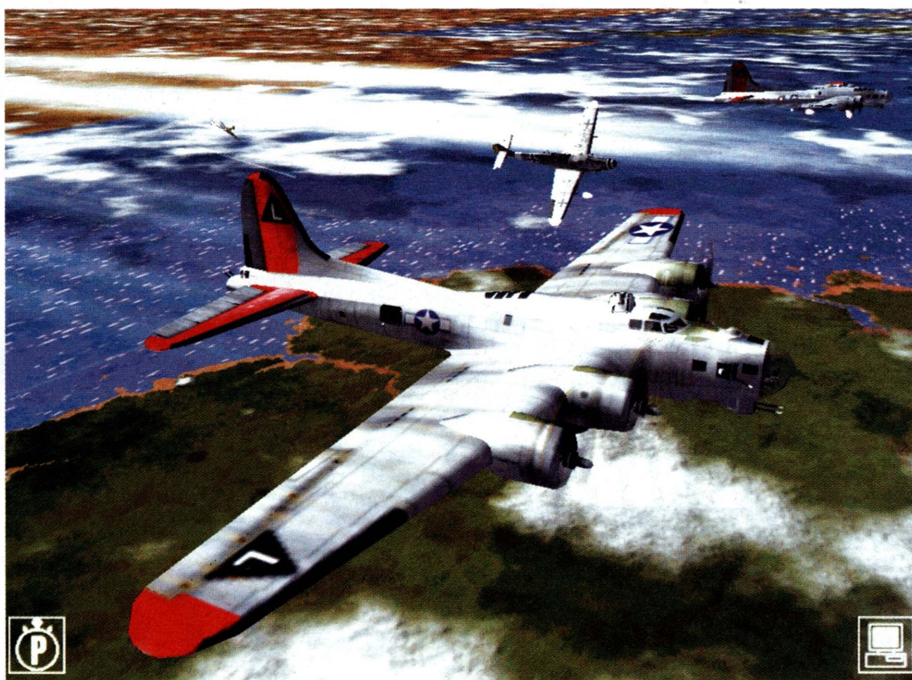
Gunnar Lott: »Auf einen coolen Horrorschocker mit Edel-Grafik warte ich schon länger – da hat mir seit dem uralten Alone in the Dark nichts mehr so richtig gefallen. Nocturne könnte diese Nische füllen.«

Festung im Anflug

B-17 Flying Fortress 2

Fliegen ist nicht alles: Als Kommandant der legendären Fliegenden Festungen müssen Sie sich auch um Ihre Bomber-Besatzungen kümmern.

Gerade noch arbeitete sich unsere Fliegende Festung unbehelligt ins Zielgebiet vor, da stößt ein feindliches Jagdgeschwader aus den Wolken auf uns herab. Unsere Kanoniere feuern aus allen Rohren, doch der Captain wird verwundet. Per Mausklick ernennen wir den momentan arbeitslosen Bombenschützen zum Sanitäter, der sich prompt von seinem Sitz erhebt und den Captain verarztet. Dann bricht durch einen Treffer Feuer an Bord aus, und wir müssen einen Schützen zum Löschen abkommandieren. Jetzt wird's Zeit, selbst ins Cockpit eines der Geleitschutzjäger zu wechseln und den angreifenden Me-109 Saures zu geben.


Das B-17-Geschwader brummt majestätisch über der unten vorbeiziehenden, sehr schönen Landschaft.

Volle Kontrolle

In der Flugsimulation **B-17 Flying Fortress 2** müssen Sie kein Meisterpilot sein, um Ihre Bomberstaffel sicher durch eine dynamische Kampagne zu steuern – solange Sie als Kommandant das Wohlergehen der Mannschaft im Auge behalten.

Vergessen Sie den stinklangweiligen Vorgänger aus dem Jahr 1992: Statt wie damals die meiste Zeit nur darauf zu achten, daß die Motoren nicht heißlaufen und die Bomben im richtigen Augenblick auszuklinken, haben Sie in **Flying Fortress 2** als Staffelführer die komplette Kontrolle über ein Bombergeschwader samt Geleitschutz. Sie können zwar selbst eine der zehn Positionen in jedem Flieger übernehmen und ihn auf Kurs halten. Doch genauso viel Spaß macht es, die Jungs zu kontrollieren und im Notfall auch auf andere Positionen zu beordern.


Die zahlreichen Crewmitglieder bewegen sich dank Motion-Capturing äußerst lebensecht.

Jagdausflug

Wenn Sie das Jagdfieber packt, dürfen Sie auch selbst in einem Geleitschutzflieger Platz nehmen und die Feinde aufs Korn nehmen. Auch dann werden Sie laufend mit Funksprüchen über sämtliche Vorkommnisse wie Wetteränderungen informiert. Verpackt wird das Zweiter-Weltkriegs-Spektakel in sehr hübsche Landschaftsgrafik. Im Innen der B-17s bewegen sich Polygon-Piloten und Bordschützen, deren Bewegungen dank Motion-Capturing sehr realistisch wirken. Verwundete Kameraden fallen ohne medizinische Betreuung in Ohnmacht oder gehen gar in die ewigen Pixeljagdgründe ein. MIC

B-17 Flying Fortress 2

Genre: Flugsimulation **Hersteller:** Microprose
Termin: November '99 **Ersteindruck:** Sehr gut

Mick Schnelle: »Microprose hat mit B-17 eine sehr interessante Simulation im Entwicklungs-Hangar. Vor allem das Crew-Management fasziniert mich. Meine Jungs wachsen mir ans Herz: ich will jeden lebend nach Hause zurückbringen. Das sorgt für Spannung.«


Untersuchungsbefund
Infektionszeitpunkt:
Oktober
1999
X infiziert
Virus = unbekannt
ABOMINATION
THE NEMESIS PROJECT
PRODUKT INFO 71
EIDOS
INTERACTIVE

PC
CD


Kommende Spiele-Hits im Überblick

Termin-Update

Zu jedem guten Spiel, das schon in einer GameStar-Preview vorgestellt wurde, erfahren Sie bis zum Test monatlich den aktualisierten Erscheinungstermin. Alle Änderungen sind rot markiert.



Ultima 9: Rollenspielen noch dieses Jahr.

	Titel	Genre	Hersteller	Preview(s) in GameStar	Ersteindruck	Aktueller Termin
	Abomination	Strategie	Hothouse	7/99	Gut	September '99
	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	Microsoft	4/98, 8/98, 11/98, 4/99, 9/99	Ausgezeichnet	September '99
UPDATE	Age of Wonders	Strategie	Take 2	9/99	Gut	Oktober '99
	Airfix Dogfighters	Action-Flugsimulation	UDS	7/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
UPDATE	Anachronox	Rollenspiel	Ion Storm	6/99	Gut	1. Quartal 2000
	Anstoss 3	Fussball-Manager	Ascaron	6/99	Sehr gut	November '99
	Aqua	U-Boot Spiel	Massive	7/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
NEU	B-17 Flying Fortress	Flugsimulation	Microprose	10/99	Gut	November '99
UPDATE	Battlezone 2	3D-Strategie	Activision	5/99, 10/99	Sehr gut	September '99
	Black & White	Strategie	Lionhead	10/98, 6/99	Ausgezeichnet	2. Quartal 2000
	Catan – Die erste Insel	Strategie	Funatics	9/99	Gut	Oktober '99
	Conquest	Echtzeit-Strategie	Digital Anvil	1/99	Gut	4. Quartal '99
	Daikatana	3D-Action	Ion Storm	10/97, 1/98, 7/99	Sehr gut	4. Quartal '99
	Dark Reign 2	Echtzeit-Strategie	Activision	3/99, 10/99	Sehr gut	4. Quartal '99
NEU	Demonworld 2	Echtzeit-Strategie	Ikarion	10/99	Gut	1. Quartal 2000
	Deus Ex	Rollenspiel	Ion Storm	3/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizard	11/97, 4/98, 7/98, 12/98, 3/99	Ausgezeichnet	November '99
NEU	Die Siedler 3 – Geheimnis der Amazonen	Aufbauspiel-Addon	Blue Byte	10/99	Sehr gut	September '99
	Driver	Rennspiel	Reflections	3/99, 10/99	Sehr gut	September '99
	Duke Nukem Forever	3D-Action	3D-Realms	8/99	–	2. Quartal 2000
UPDATE	Earth 2150	Echtzeit-Strategie	Topware	4/99,8/99	Sehr gut	November '99
	Enforce	3D-Action	UDS	7/99	Sehr gut	Dezember '99
NEU	Fifa 2000	Sportpiel	EA Sports	10/99	Ausgezeichnet	4. Quartal '99
	Final Fantasy 8	Rollenspiel	Square	8/99	Sehr gut	4. Quartal '99
UPDATE	Freespace 2	Weltraumpiel	Interplay	8/99	Sehr gut	Oktober '99
UPDATE	Giants	Actionspiel	Interplay	4/99, 9/99	Sehr gut	Februar 2000
	Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	10/98, 9/99	Sehr gut	Januar 2000
	Grand Theft Auto 2	Actionspiel.	DMA Design	8/99, 9/99. 10/99	Sehr gut	Oktober '99
	Half-Live: Opposing Force	3D-Action-Addon	Valve	8/99	Sehr gut	Oktober '99
UPDATE	Homeworld	Strategie	Sierra	9/98. 8/99, 9/99	Sehr gut	Oktober '99
NEU	Imperium Galactica 2	Strategie	Digital Reality	10/99	Gut	November '99
UPDATE	Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	8/98, 11/98, 2/99	Sehr gut	November '99
	Interstate '82	Simulation	Activision	10/98, 2/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
NEU	Kicker Fußball Manager	Fußball-Manager	Heartline	10/99	Sehr gut	Oktober '99
	Loose Cannon	Actionspiel	Digital Anvil	1/99, 5/99	Ausgezeichnet	1. Quartal 2000
	Max Payne	Actionspiel	3D Realms	11/98	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Maximum Overkill	Actionspiel	Novalogic	7/99	Gut	1. Quartal 2000
UPDATE	Messiah	3D-Actionspiel	Shiny	1/98	Sehr gut	November '99
	Metal Fatigue	Echtzeit-Strategie	Psygnosis	4/99	Sehr gut	4. Quartal '99
NEU	NBA Live 2000	Sportspiel	EA Sports	10/99	Sehr gut	4. Quartal '99
NEU	NHL 2000	Sportspiel	EA Sports	10/99	Ausgezeichnet	September '99
NEU	Neverwinter Nights	Rollenspiel	Bioware	10/99	Sehr gut	4. Quartal 2000
NEU	No One Lives Forever	3D-Action	Monolith	10/99	Sehr gut	4. Quartal '99
NEU	Nocturne	Actionspiel	Take 2	10/99	Gut	4. Quartal '99
	Nox	Action-Rollenspiel	Westwood	8/99	Sehr gut	4. Quartal '99
UPDATE	Panzer General 4: Western Assault	Strategie	SSI	7/99	Sehr gut	Oktober '99
	Planescape Torment	Rollenspiel	Interplay	5/99, 6/99	Gut	4. Quartal '99
	Pool of Radiance 2	Rollenspiel	SSI	9/99	Sehr gut	3. Quartal 2000
	Prince of Persia 3D	Actionspiel	Red Orb	7/99, 10/99	Gut	September '99
	Quake 3 Arena	3D-Action	id Software	12/98, 5/99, 7/99, 8/99	Ausgezeichnet	4. Quartal '99
UPDATE	Rayman 2	Jump-and-run	Ubi Soft	9/98	Sehr gut	November '99
	Septerra Core	Rollenspiel	Topware	6/98	Gut	4. Quartal '99
	Shogun: Total War	Strategie	Dreamtime	3/99,6/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Star Trek: Klingon Academy	Weltraumspiel	Interplay	5/99	Gut	4. Quartal '99
	Star Trek: New Worlds	Echtzeit-Strategie	Interplay	11/98, 5/99, 9/99	Sehr gut	4. Quartal '99
	StarTrek: Voyager	3D-Action	Raven Software	7/99, 8/99	Sehr gut	2. Quartal 2000
	StarWars: Force Commander	Echtzeit-Strategie	LucasArts	6/98, 8/98	Sehr gut	4. Quartal '99
	Starlancer	Weltraumspiel	DigitalAnvil	1/99,6/99	Sehrgut	4. Quartal '99
	TeamFortress 2	3D-Action	Valve	4/99,8/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
NEU	Technomage	Action-Adventure	Sunflowers	10/99	Gut	4. Quartal '99
	TheSims	Strategie	Maxis	5/99	Sehr gut	4. Quartal '99
NEU	Tomb Raider 4	Action-Adventure	Eidos	10/99	Für Fans	November '99
	Ultima 9: Ascension	3D- Rollenspiel	Origin	4/98, 1/99, 6/99, 10/99	Ausgezeichnet	4.Quartal '99
UPDATE	Urban Chaos	Actionspiel	Eidos	6/99	Gut	November '99
	Vampire	Rollenspiel	Activision	4/99,8/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Wheel of Time	Action-Strategie	Legend	1/99	Gut	Oktober '99

Deutsche Brood-War-Meisterschaft

StarCraft-Stars

Fast 400 StarCraft-Begeisterte trafen sich Ende August in Berlin, um den besten Brood-War-Spieler unter sich auszumachen.



Großer Andrang in den Hallen am Borsigturm: Wer nicht gerade selbst spielte, sah anderen Teilnehmern zu oder fachsimpelte.



Auf Bonus-CD: alle Turnier-Karten zum Nachspielen

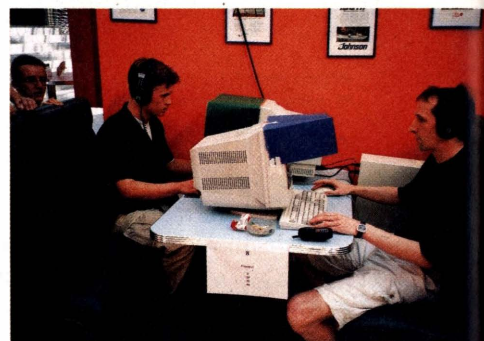
Die Zuschauer drängen sich gebannt um die Bildschirme, beobachten kritisch das Geschehen und beklatschen gelungene Vorstöße und Attacken. Doch über die Mattscheiben flimmern weder Bilder von Schumi im Ferrari noch von der Nationalmannschaft auf Torjagd; statt dessen bekriegen sich dort Protoss, Terraner und Zerg. Die Menschenmenge fiebert mit den Endrunden-Teilnehmern der Deutschen Brood War Meisterschaft, Ende August in Berlin.

Sechs Tage spielen

Rund 400 Anmeldungen zum bisher größten Computerspiele-Turnier Berlins verzeichnete die Firma Netzstatt, die die Meisterschaft in Zusammenarbeit mit StarCraft-Herausgeber Havas Interactive organisiert hatte. Satte sechs Tage lang, vom 27. Juli bis zum 1. August, wurde gespielt: Fünfmal gingen aus Vor- und Hauptrunde die besten Spieler jedes Tages hervor, die schließlich im Finale unter sich den Gewinner ausmachten. Den ursprünglichen Plan, die Matches im K.O.-System zu entscheiden, ließen die Veranstalter fallen – zu schnell waren die ersten Spieler, die immerhin jeweils 30 Mark Antrittsgeld bezahlt hatten, wieder ausgeschieden. Statt dessen wurden Dreiergruppen ausgelost, so daß jeder Teilnehmer zwei Spiele bestreiten durfte; die Gruppenbesten zogen in die nächste Runde. 75 StarCraft-Veteranen trafen sich schließlich am Sonntag im Finale.

Medic's Mistake

Das Turnier war professionell organisiert, der Veranstaltungsort mit den Hallen am Borsigturm gut gewählt. Die 24 Rechner belegten rund die Hälfte eines offenen Restaurants unter dem Dach der Halle. Dessen Küche sorgte für stilgemäße Verköstigung: Die Spieler durften sich unter anderem an einen Burger »McLurcer« wagen oder den (alkoholfreien) Cocktail »Medic's Mistake« schlürfen. Für jeden der sechs Tage gab es eine eigens entworfene Karte, um gleiche Chancen für alle Spieler zu garantieren. Gespielt wurde ohne spezielle Regeln; lediglich ein Zeitlimit von 40 Minuten sollte verhindern, daß sich die Kontrahenten in ihrer Basis einmauern. Die meisten der rund 200 Partien pro Tag waren denn auch flott entschieden, ebenso wie die Finalrunde: Die (über das ganze Turnier hinweg am liebsten gespielten) Protoss fegten in zwei Partien den letzten Widerstand hinweg. Die Überraschung: Deutscher Brood War-Meister wurde mit Christoph »Frenetic« Geier schließlich – ein Österreicher. CS



Jeweils zwei Spieler traten im Duell gegeneinander an.



Frauenpower: Diana alias »Corax« war die einzige Frau im Teilnehmerfeld.

Die nächsten Netzstatt-Turniere

Turnier	Termin	Ort	Info
Deutsche Dungeon Keeper 2 Meisterschaft	28.8. bis 5.9.	IFA, Berlin, Stand von EA, Halle 4.1	www.netzstatt.de
Deutsche Unreal Tournament Meisterschaft	18.9.	Berlin, Columbiahalle	www.netzstatt.de
Vorrunde der Heroes of Might and Magic 3 Meisterschaft	Ab 15.10.	Berlin	www.heroes3.de

Nerv-Faktor Lokalisierung

Spiele-Verschnitt

Deutschland, zweitgrößter Spielemarkt der Welt – um hier erfolgreich zu sein, geben sich die Hersteller besondere Mühe. Sollte man meinen. Aber geschnittene, verspätete und schlecht übersetzte Spiele sorgen oft für Ärger.



Die deutsche Stimme von Command&Conquer-3-Bösewicht Kane klingt zu brav.

Wenn Sie einen Hollywood-Spielfilm im Fernsehen einschalten, dann erklingt der Ton ganz selbstverständlich auf Deutsch. Dafür sind im Abendprogramm der Privaten geschnittene Szenen keine Seltenheit. Im Computerspiele-Sektor bahnt sich seit kurzem eine ähnliche Entwicklung an: Die Qualität der Übersetzungen wird immer besser, Spiele in Deutsch sind aber oft entschärft. Die GameStar-Leser haben die besten und schlechtesten Lokalisierungen gewählt – und wir daraufhin die Ursachen recherchiert.

Schlamperei in C&C 3

Alle Spieler, die sich den brandneuen Echtzeit-Hit **Command&Conquer 3** kaufen, hoffen auf die bewährte Qualität der Vorzeige-Firma Westwood. Zumindest in Sachen Lokalisation werden sie enttäuscht. Denn das Strategiespiel ist ein Paradebeispiel für Fehler in der deutschen Version, die Kunden in Rage bringen. Zum Beispiel bei der Synchronisation: Während James Earl Jones als GDI-General Solomon mit seiner sonoren deutschen Filmstimme spricht, allerdings oft nicht lippensynchron, wirkt Nod-Führer Kane eher wie der freundliche Nachbar – entsprechend flau fällt die Atmosphäre einiger Videos aus. Für die Aufnahmen war Westwood selbst verantwortlich, anstatt sie Lokalisations-Profis in Deutschland zu überlassen. Aus Furcht

vor der Indizierung läßt die Firma außerdem wieder Cyborgs statt Menschen über die Schlachtfelder laufen. Solche Änderungen in deutschen Versionen bringen viele Spieler auf die Palme; sie greifen lieber zum importierten Original.

1. Entschärfung

Die Kritiker deutscher Versionen können eine ganze Palette von Negativbeispielen als Beleg anführen. Tatsächlich wirken viele Lokalisierungen schnell und achtlos hingeklatscht. Wie im ersten **Turok**, in dem die menschlichen Gegner durch deutlich schlechter aussehende Roboter ersetzt wurden. Warum im Dschungel ausgerechnet Blechkrieger herumlaufen, wollte Acclaim den Spielern schon gar nicht mehr erklären. Oder der Action-Shooter **Sin**, in dem zwar übermäßig brutale Texturen entfernt, aber nur durch ein lustlos hingeklatschtes »Zensiert« ersetzt sind. Noch dazu nehmen manche Firmen in vorauseilendem Gehorsam Veränderungen vor, die eigentlich gar nicht sein müßten. Sicher würde niemand auf die Idee kommen, **Dungeon Keeper** wegen der nicht ernstgemeinten Folterszenen indizieren zu lassen; trotzdem entschied Electronic Arts, die drastischsten Szenen vorsorglich aus der Spielgrafik wegzukürzen.

Bitte keine Schnitte

Entschärfte Versionen sind unter deutschen Hardcore-Spielern nicht sonderlich populär. Sie fühlen sich bevormundet und benachteiligt: Grobschlächtige Roboter wirken nicht selten deplaziert, grünes Blut ist eher lächerlich als schaurig. Viele Spieler nehmen es Westwood noch heute übel, daß im Intro zu **Command&Conquer 2** eine Szene mit einem Hitler-Double für die deutsche Version kurzerhand herausgeschnitten wurde. Dabei sind die meisten Änderungen wenig offensichtlich; beispielsweise kommt keine Weltkrieg-2-Flugsimulation auf den deutschen Markt, bevor nicht alle (nach hiesigem Gesetz verbotenen) Hakenkreuze von den Flügeln der Maschinen entfernt wurden. Selbst solche Kleinigkeiten bewegen nicht wenige Käufer dazu, lieber zur Importversion zu greifen. Ihr Argument: Unter Änderungen, die im Original nicht vorgesehen waren, leidet die Atmosphäre im Spiel.

Leser-Feedback

Die Spiele mit der besten Lokalisation



1. Platz: StarCraft

Der Spielspaß des Echtzeit-Hits stimmt sowieso, aber unsere Leser sind auch mit der Lokalisierung zufrieden: 12 Prozent der Befragten wählten StarCraft zu ihrem Spitzenreiter.

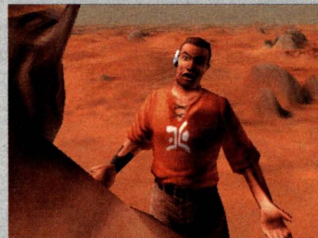
Kommentar *von Leo Jackstädt, Havas Interactive: »Für die Lokalisationsarbeit zeichnet das gleiche Team verantwortlich, wie bei Half-Life. Die erfreuliche Plazierung bestätigt, daß wir auf dem besten Wege sind, den hohen Ansprüchen zu entsprechen.«*



2. Platz: Jagged Alliance 2

70 Sprecher waren für Topware im Einsatz. Die rauhen Dialekte kamen bei 11 Prozent unserer Leser besonders gut an.

Kommentar *von Esther Manga, Topware: »Wir freuen uns sehr über diese Auszeichnung, denn die Lokalisierung von JA2 war das größte Projekt, das unsere hauseigene Lokalisierungsabteilung bislang bewältigt hat. Auch in Zukunft werden wir alle unsere Ressourcen optimal für die Lokalisierung einsetzen.«*



3. Platz: Outcast

8 Prozent gefiel das Spiel mit dem Promi-Bonus (Held Slade spricht mit der deutschen Stimme von Bruce Willis) am besten.

Kommentar *von Stefan Weyl, Infogrames: »Wir haben schon immer ein großes Augenmerk auf gute Lokalisation gelegt, das sehr gute Feedback auf Spiele wie Simon 1+2 und Floyd hat dies bewiesen. Wir haben bei Outcast keine Kosten und Mühen gescheut, um auch hier wieder ein außergewöhnliches Ergebnis zu erzielen.«*



4. Platz: Dungeon Keeper 2

Die schaurig-schöne Atmosphäre favorisierten auch in der deutschen Version 6,5 Prozent der Umfrageteilnehmer.

Kommentar *von Marc Trennheuser, Electronic Arts: »Wir freuen uns, daß die DK2-Käufer die Arbeit unserer Lokalisierungsabteilung zu würdigen wissen. Neben tollem Gameplay ist die Übersetzung die wichtigste Komponente bei einem Computerspiel, und deshalb legt EA darauf auch besonderen Wert.«*



5. Platz: Monkey Island 3

Guybrush Threepwoods Inselabenteuer kürten immerhin noch 6 Prozent der Befragten zur besten Lokalisation.

Kommentar *von Christian Schneider, THQ: »Kritik und Lob der Spieler sind sehr wichtig, da uns beides hilft, die Lokalisationen so perfekt wie möglich zu gestalten. Es ist halt immer noch die beste Belohnung, wenn uns Kunden schreiben: ›Mist, warum habt ihr das Spiel XY nicht lokalisiert, dann wäre es wenigstens gut geworden!‹«*

6. Platz: Half-Life (5,5%)
7. Platz: Grim Fandango (5%)
8. Platz: Baldur's Gate (4%)
9. Platz: Unreal (3%)
10. Platz: Need for Speed 4 (2%)

Quelle: Umfrage auf der GameStar-Homepage mit 1.000 Teilnehmern

Kein Blut, keine Leichen

Wenn Gegner plötzlich blechernes Deutsch sprechen und Öl bluten, scheint das lediglich Schikane deutscher Hersteller zu sein. Doch je brutaler und realitätsnäher ein Actionspiel ist, desto größer wird die Gefahr, daß die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) das Programm auf den Index setzt – es darf dann nicht mehr beworben und nur an Volljährige verkauft werden. Für den Hersteller ist eine Indizierung ein herber Schlag, weil Großhandelsketten und Kaufhäuser das Spiel meist aus dem Programm nehmen. Um einem solchen Schicksal zu entgehen, entschärfen die Software-Firmen ihre Produkte. Statt auf Menschen schießen deutsche Spieler dann auf Roboter, und Gegner sterben nicht mehr, sondern lösen sich einfach in Luft auf.

Robos für Deutschland

Damit Lara Croft nicht mehr rot, sondern violett blutet, müssen nur wenige Codezeilen ausgetauscht werden. Sollen dagegen bei **Half-Life** Roboter statt Menschen durch die Levels stapfen, ist mehr Aufwand notwendig. Die ersten Designs für die Blechkrieger wurden bei Sierra Deutschland entworfen und zu Valve nach Seattle geschickt; dort dienten sie den Grafikern als Anhaltspunkt. Die erstellten ein neues Polygonmodell, zeichneten Texturen und spendierten dem Androiden eigene Animationen. Das allein war schon zeitaufwendig genug, um das Erscheinen der deutschen Version von **Half-Life** um satte vier Monate zu verzögern. Der Aufwand hat sich für Sierra zumindest wirtschaftlich gelohnt: Die lokale Variante des Top-Spiels verkaufte sich allein über 50.000mal.

National-Bonus

Die Umsetzung von Spielen für Deutschland birgt nicht nur Risiken, sondern auch Chancen. Viele Firmen haben entdeckt, daß sich typisch deutsche Szenarios besser verkaufen lassen. So plant etwa Microprose, in die Motorrad-Simulation **Grand Prix 500** den Sachsenring als Bonus zu integrieren. Das Addon zu **Rollercoaster Tycoon** soll die Nachbildungen einiger deutscher Freizeitparks enthalten.

Daß Anpassungen an den deutschen Markt nicht immer nur ärgerlich, sondern manchmal sogar originell sein können, bewies Eidos' **Gangsters**: Statt herumliegender Leichen markierten nach Schußgefechten Kreideumrisse die Opfer eines Anschlags. Das gefiel den Entwicklern so gut, daß sie es prompt auch in die internationale Version einbauten.

2. Verspätungen

Die deutsche Version von einem der erfolgreichsten Spiele dieses Jahres sorgte schon für Ärger, bevor sie überhaupt zu kaufen war. Das US-Original von **Heroes of Might and Magic 3** stand als Importversion längst im Laden, die Kunden rannten den Händlern auf der Suche nach der eingedeutschten Ausgabe die Bude ein – und wurden enttäuscht. Ganze drei Monate dauerte es, bis Ubi Soft die synchronisierte Fassung veröffentlichte. Grund für die Verspätung war weder eine besonders aufwendige Übersetzung noch eine inhaltliche Änderung, sondern Organisationsprobleme zwischen Publisher Ubi Soft und Hersteller 3DO.

Kalkulierte Verzögerung

Im Idealfall erfolgt die Übersetzung der Texte parallel zur Entwicklung eines Spiels. Noch während die Programmierer an Details feilen, werden in Deutschland bereits Dialoge übertragen und Stimmen aufgenommen. 3DO verfolgt einen anderen Weg. Erst, wenn die CD mit dem fertigen Programm ins Presswerk geht, werden auch die englischen Texte an die Übersetzer in Deutschland weitergegeben. Der Vorteil dieser Vorgehensweise: Alle Sätze im Spiel sind endgültig, es gibt keine kurzfristigen Änderungen mehr. Auf der anderen Seite kann die Synchronisation natürlich erst viel später beginnen – die Veröffentlichung der deutschen Version verschiebt sich nach hinten. Durchschnittlich zwei bis drei Monate lang dauert es laut Ralf Wirsing von Ubi Soft, bis eine Übersetzung komplett erledigt ist. Bevor die eingedeutschte Fassung in die Läden geht, wird sie im Betatesting noch einmal auf Herz und Nieren geprüft. Funktioniert das Programm noch, sind alle Texte an der richtigen Stelle? Schließlich muß auch 3DO noch ihr Okay geben; das Spiel tritt die Reise nach Amerika an, um dort ein letztes Mal überprüft zu werden.



Ein Synchronsprecher bei der Arbeit: Manfred Lehmann alias Bruce Willis alias Cutter Slade aus Outcast.



Sierra betrieb viel Aufwand für das deutsche Half-Life, die Robo-Gegner kamen bei den Spielern aber nicht an.

Verspätungsrekord

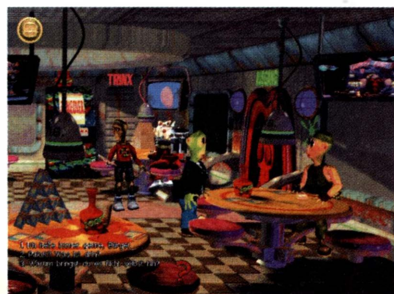
Den aktuellen Verspätungsrekord hält übrigens Sierra mit **Quest for Glory 5** und **Return to Krondor**. Beide Rollenspiele waren in Amerika schon im Dezember '98 zu haben; die deutsche Version kam erst sieben Monate später, Ende Juli, in die Läden. Grund war die Schließung der Yosemite Studios und der Umzug

an neue Standorte, der mehrere Monate in Anspruch nahm – da mußte Deutschland offensichtlich zurückstecken.

Daß es auch anders geht, versucht neuerdings THQ zu beweisen, die in Deutschland für die Übersetzungen der LucasArts-Spiele verantwortlich ist. Das Action-Adventure **Indiana Jones 5** wird erst im Herbst im Laden stehen, die Sprachaufnahmen mit der deutschen Synchronstimme von Harrison Ford sind aber bereits seit einem halben Jahr im Kasten. Wenn die US-Designer entscheiden sollten, noch kurzfristig Spieltexte zu verändern, muß THQ in den sauren Apfel beißen: Die teuren Sprecher müssen noch einmal ins Studio, um die neuen Sätze zu sprechen. Dafür sollen die englische und deutsche Fassung gleichzeitig erscheinen.

3. Mangelnde Qualität

Besonders unangenehm fallen Programme auf, die mäßig oder schlecht ins Deutsche übersetzt wurden. Solche Spiele haben oftmals eines gemeinsam – die Lokalisation wurde nicht in Deutschland vorgenommen. »Den Amerikanern fehlt das Bewußtsein für die Bedeutung des deutschen Markts«, sagt Virgin-Pressesprecher Ingo Horn. Er hat mit Interplay



Das Adventure **Floyd** kassierte auch wegen der exzellenten Eindeutschung viel Lob.

genügend leidvolle Erfahrungen gemacht. Interplay lokalisiert nach wie vor alle Spiele in Amerika. Von dort aus ist Deutschland weit weg; für **Fallout** etwa fehlte neben fachmännischer Beratung auch der Ehrgeiz, eine perfekte Übersetzung abzuliefern. Weil amerikanische Manager den deutschen Markt nicht ernst genug nehmen, sehen sie über mäßige Lokalisationen schon mal hinweg. Das deutsche **Baldur's Gate** litt unter der auswärtigen Übersetzung: Weil Amerikaner den Spielcharakteren wahllos deutsche Dialekte zuordneten, wirkt die Sprachausgabe oft lächerlich.

Auch die deutschen Versionen von Microprose-Spielen entstanden lange Zeit direkt in Amerika. Für **Civilization 2**, das vor Grammatikfehlern und falschen Worten nur so strotzte, war ein einziger Mann verantwortlich. Dessen einzige »Qualifikation« war, als Ausländer zehn

Leser-Feedback

Die Spiele mit der schlechtesten Lokalisation



1. Platz: Half-Life

Vernichtendes Urteil für die deutsche Version des 3D-Action-Hits Half-Life: 40 Prozent der Umfrageteinehmer nannten sie als schlechteste Lokalisierung. GameStar bat Leo Jackstädt, Pressesprecher von Havas Deutschland, um eine Stellungnahme zu den Änderungen in der deutschen Version.



Leo Jackstädt, Havas

***Kommentar** von Leo Jackstädt: »Wir können den Unmut über die deutsche Half-Life-Version teilweise nachvollziehen. Es ist nun einmal atmosphärisch ein Unterschied, ob sich unser Held gegen Marines oder gegen Metallgestalten zur Wehr setzen muß.*

Andererseits waren wir froh, nach der Schnellindizierung den jüngeren Spielern in kürzester Zeit eine fast gleichwertige deutsche Version zugänglich machen zu können.

Was die Qualität der Lokalisationsarbeit aus unserem Hause anbelangt, so sprechen sowohl der erste Platz für StarCraft mit 12 Prozent der Stimmen als auch der sechste Platz von Half-Life für sich und rechtfertigen den geleisteten Aufwand.«



2. Platz: Baldur's Gate

Immerhin 7 Prozent der Leser finden die Eindeutschung des Rollenspiels besonders übel, vor allem die Dialekte. Weil Sprachaufnahmen und Übersetzung getrennt in den USA vorgenommen wurden, weichen Text und Stimmen immer wieder voneinander ab.

***Kommentar** von Ingo Horn, Virgin: »Das einzige, was bei Baldur's Gate schlecht gelaufen ist, war das Stimmencasting. Für die DVD-Version planen wir, die Stimmen durch neue zu ersetzen.«*



3. Platz: Fallout

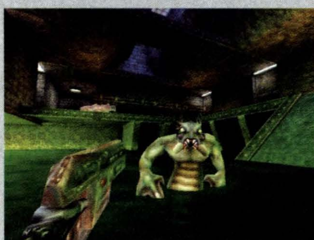
Jede Menge Dialoge gab's im Endzeit-Rollenspiel zu übersetzen, die schlampige Arbeit (Grammatik- und Wortfehler) verärgerte aber 5 Prozent unserer Leser am meisten.

***Kommentar** von Ingo Horn, Virgin: »Ich verstehe den Unmut der Käufer über Fallout, doch leider haben wir in Deutschland keinerlei Einflußmöglichkeiten gehabt, da sämtliche Lokalisierungen in Amerika gemacht wurden – von Amerikanern.«*



4. Platz: Command & Conquer 2

Für die deutsche Version wurde Alarmstufe Rot umgestrickt: Statt Menschen laufen Cyborgs übers Schlachtfeld und hinterlassen Ölflecken, das Intro ist gekürzt. 4 Prozent der Umfrageteilnehmer wählten den Titel deshalb zum Negativ-Spitzenreiter. Weil die Verantwortung für die Command&Conquer-Reihe mittlerweile von Virgin zu Electronic Arts übergegangen ist, wollte uns keine der beiden Firmen einen Kommentar abgeben.



5. Platz: Unreal

Die deutsche Version des 3D-Shooters wurde etwas entrümpelt, für 3,5 Prozent der Umfrageteilnehmer war das zuviel des Guten.

***Kommentar** von Ilja Dort, GT Interactive: »Im Fall von Unreal mußten wir leider wegen der drohenden Indizierungsgefahr einige kleinere Kompromisse eingehen. Selbstverständlich achten wir aber darauf, daß diese Änderungen den Spielspaß so wenig wie möglich einschränken.«*

6. Platz: Turok 1 (2,5%)

7. Platz: Civilization 2 (2%)

8. Platz: Might&Magic 6 (2%)

9. Platz: Starfleet Academy (1,8%)

10. Platz: Tomb Raider 3 (1,8%)

Quelle: Umfrage auf der GameStar-Homepage mit 1.000 Teilnehmern

Jahre in Deutschland gelebt zu haben. Das Spiel kam ungeprüft auf den Markt, hiesige Spieler überschütteten Microprose mit Beschwerden.

Problemsprache Deutsch

Inzwischen lernt man bei den meisten Firmen aus den Fehlern und verlegt die Verantwortung für die Lokalisation in die deutschen Niederlassungen. Die beschäftigen einen Stab von festen Mitarbeitern, die ausschließlich für die Übersetzung zuständig sind. Außerdem werden je nach Bedarf freie Dolmetscher hinzugezogen; in Spitzenzeiten arbeiten bei manchen Firmen über ein Dutzend Leute an deutschen Versionen. Wichtigstes Hilfsmittel ist dabei meist ein »Localisation Kit«, das der Entwickler eines Spiels zusammenstellt; es enthält alle Texte und Sprachdateien, die eingedeutscht werden müssen.

Daß es bei der Lokalisation immer wieder Probleme gibt, liegt nicht zuletzt an den besonderen Anforderungen, die Computerspiele an die Übersetzer stellen. Deutsche Texte müssen nicht nur fehlerfrei sein, sondern auch die Stimmung des Spiels treffen. Das ist besonders knifflig, wenn auf dem Papier aus dem Zusammenhang gerissene Textstellen stehen. Um etwa die zahlreichen Zweideutigkeiten und Anspielungen in **Larry 7** zu erklären, flog Al Lowe, der Vater der Serie, extra nach Deutschland und stand den Übersetzern als Ansprechpartner zur Seite.

Auch die Tatsache, daß Sätze in deutscher Sprache in der Regel länger sind als im Englischen, macht bei der Lokalisation zu schaffen. Nicht selten gibt es strenge Längenvorgaben von den Entwicklern: In diesen Textkasten passen nur 100 Zeichen, jene Datei darf nicht größer als 100 Kilobyte werden. Weil in Menüoberflächen der Platz besonders knapp ist, wird aus einem englischen »Quit« schon mal ein deutsches »Aufh.«. Wenn ein Satz partout nicht passen will, müssen die Programmierer unter Umständen sogar den Code ändern – ein Aufwand, den viele Entwickler scheuen.

Mehr Worte als im Film

Wie umfangreich eine Übersetzung ausfallen kann, verdeutlichen einige Zahlen. **Planescape: Torment** etwa, das gerade von Virgin eingedeutscht wird, enthält etwa 350.000 Wörter Text. Zum Vergleich: Ein abendfüllender Spielfilm kommt im Durchschnitt auf 150.000 Wörter. Alle Texte von **Jagged Alliance 2** füllen ausgedruckt 14 DIN-A4-Ordner. Insgesamt 70 Sprecher vertonten die handelnden Personen. Wenn im Spiel eine bekannte Stimme erklingen soll, muß eine Firma besonders tief in die Tasche greifen. Schauspieler wie Manfred Lehmann, die deutsche Stimme von Bruce Willis, fordern für einen Tag Studioarbeit rund 5.000 Mark. Wenn die Übersetzer unter Zeitdruck arbeiten müssen, schleichen sich besonders schnell Fehler ein. Für die deutsche PC-Version von **Final Fantasy 7** hatte Eidos zum Beispiel nur rund sieben Wochen; dementsprechend oft stolperten die Spieler später über ärgerliche Textlücken und Wortfehler.

Besserung in Sicht

Daß solche Schnitzer auf Dauer die Kunden vergrätzen, spricht sich in der Branche langsam herum. Deswegen kommen auf jedes schwarze Schaf inzwischen mehrere professionell übersetzte Spiele. Ob LucasArts' **Grim Fandango** mit stimmigem spanischem Akzent der Sprecher oder die coole Bruce-Willis-Stimme in **Outcast**: Die Qualität mancher Synchronisationen braucht sich nicht vor dem Niveau von Filmen zu verstecken. Im Fall des Weltraum-Adventures **Floyd** war die deutsche Sprachausgabe, mit den Sprechern von Whoopie Goldberg und Brad Pitt aufgenommen, sogar besser als das englische Original.

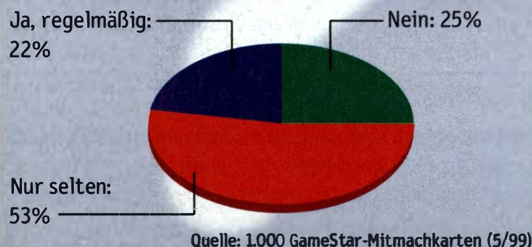
Zur Perfektion fehlt den Firmen nun nur noch der Mut, das Problem an der Wurzel packen: Bei den Entwicklern im Ausland. Wenn die Programmierer die speziellen Anforderungen anderer Sprachen schon im Code berücksichtigen, haben die Lokalisatoren hier freiere Hand. Beim Problem der Entschärfungen müssen sich die deutschen Firmenvertretungen aber an die eigene Nase fassen; und in Zukunft lieber zweimal überlegen, welche Schnitte wirklich nötig sind. Damit die Spieler beim Spiel das gleiche gute Gefühl wie beim Film haben: Erstklassige Qualität zu bekommen. CS

Leser-Feedback:

Importe oder deutsche Versionen?

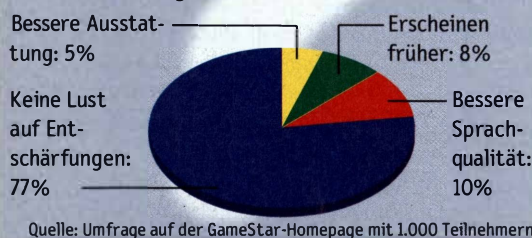
»Kaufen Sie amerikanische oder englische Original-Versionen von Spielen?«

Ergebnis: Die überwiegende Mehrheit der Spieler greift zumindest gelegentlich zu den englischen Originalversionen von Spielen.



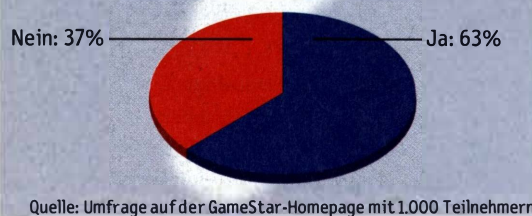
»Wenn Sie Importe kaufen: Warum ziehen Sie Originalversionen den deutschen Varianten vor?«

Ergebnis: Wenn Spieler die Originalversion kaufen, dann vor allem wegen Bedenken, die deutsche Version könnte gekürzt oder entschärft sein.



»Würden Sie statt Importen die deutsche Version kaufen, wenn sie dem Original wirklich gerecht würde?«

Ergebnis: Gute Nachricht für die Hersteller – die meisten Importkäufer würden sich bekehren lassen, wenn die Qualität der deutschen Version stimmt.





Selbst im gut übersetzten **Dark Project** gibt es Fehler.

Save the world

PRODUKT INFO 53

SONY

Save the world?

Eure Eltern „sicherten" Erinnerungen noch in alten Schuhkartons, z. B. Liebesbriefe, Gedichte, Fotos, Zeichnungen oder Ideen. Vieles wurde auf Film oder Kassette festgehalten. Im heutigen Multimedia-Zeitalter mit DV-Camcordern, email und MP3 wird alles digital. Da muss nichts unterm Bett verstauben. Sony's CRX Series CD-ReWritable Kits sind komplett mit Audio-, Foto-, Video- und Backup-Software ausgestattet. Und damit stellt ...tzutage Eure Ideen, Erinnerungen, Musik und Bilder einfach ins CD-Regal.



... Save your world – mit der CRX Series von Sony! www.sony-cp.com/cd-rw **Storage Solutions** by Sony

Duell der Echtzeit-Giganten

C&C 3 GEGEN



Auf Demo-CD:
Video-Duell
C&C 3 gegen
AoE 2



Auf Bonus-CD:
Mega-Video
C&C 3
C&C 3: GDI-Intro
C&C 3: Nod-Intro



Im Tips-Teil:
Die 30 besten
Tips & Taktiken
zu C&C 3

Das am sehnsüchtigsten erwartete PC-Spiel ist endlich erschie[nen]. Exklusiv bei GameStar finden Sie diesen Monat den Direktver[gleich] von Command&Conquer 3 und Age of Empires 2.

Obwohl Sie **Command &Conquer 3** seit kurzem kaufen können, finden Sie in dieser GameStar-Ausgabe »nur« einen Vorabtest. Westwood weigerte sich, deutschen Magazinen rechtzeitig vor Redaktionsschluß eine Testversion zukommen zu lassen – als ob die Firma Angst vor den Wertungen hätte. Statt dessen lud Distributor Electronic Arts uns und die anderen Spielemagazine zu einem zweitägigen Event ein, wo wir unter Aufsicht die finale Version spielen konnten. Da wir in nur zwei Tagen und unter solchen Umständen nicht zu einem objektiven, finalen Urteil kommen konnten, verzichten wir im folgenden Vorabtest auf die Wertung. Trotzdem können Sie die magischen Spielspaß-Prozente bereits erfahren: Gleich nach Heftschluß flog Strategie-Experte Jörg Langer in die USA, um vom Erstverkaufstag (in den USA: 24.8.1999) an **C&C 3** mit unserem US-Korrespondenten Heinrich Lenhardt ausgiebig zu spielen. Eine weitere Version wurde per Super-Eilkurier nach Deutschland geschickt, wo sich Martin Deppe darüber hermachte. Auf diese Weise können wir Ihnen nun, da Sie dieses Heft lesen, unsere finale Wertung mitteilen: Entweder per Internet auf einer geheimen Seite von **www.GameStar.de** oder per Telefon-Hotline. Mehr dazu im Kasten rechts.

Sehr viel weniger Probleme bereitete der exklusive Vorab-

Inhalt

AoE 2

nen, doch der größte Verfolger steht schon bereit.

gleich zwischen den offiziellen Vorab-Testversionen

test von **Age of Empires 2**. Microsoft stellte uns mit Einverständnis von Ensemble Studios eine weit fortgeschrittene Version zur Verfügung. Auch hier gibt es allerdings keine Wertung, da sich das Spiel aus Feintuning-Gründen auf Ende September verschiebt. Trotzdem können wir Ihnen auf diese Weise schon jetzt den direkten Vergleich zwischen den beiden wichtigsten Strategiespielen dieses Jahres bieten. Im folgenden finden Sie auf neun Doppelseiten alles Wissenswerte – links zu **C&C 3** und rechts zu **AoE 2**. Ob Sie erst einen Artikel am Stück lesen, oder zwischen beiden Spielen springen, ist egal. Ein Fazit am Ende jeder Seite faßt zusammen, ob es in dieser Kategorie einen (knappen) Sieger gibt. Dabei heißt ein »Minus« aber nicht, daß das Spiel in diesem Punkt schlecht ist – beide Programme bewegen sich auf sehr hohem Niveau. LA

Hier gibt's die C&C 3-Wertung

Ab 28. August, 15⁰⁰ Uhr können Sie als GameStar-Leser die finale C&C-3-Wertung erfahren:

Auf GameStar.de
http://www.gamestar.de/service/cc3final.html
Achtung! Es existiert kein Verweis von GameStar.de aus auf diese geheime Seite, Sie müssen obige Adresse von Hand in Ihrem Browser eintippen! Sie können allerdings, bei gestartetem Browser, durch einen Extra-Knopf in unserem CD-Menü (unter »C&C 3 Special«) direkt auf die Seite springen.

Per Telefon-Hotline
Unter der Nummer **(089) 360 86 505** stehen zehn Leitungen bereit. Dort erfahren Sie alle Einzelwertungen sowie die finale Spielspaß-Wertung. Achtung: normale Gesprächskosten nach München fallen an. Falls Sie auf Anhieb nicht durchkommen, versuchen Sie es bitte später noch einmal.

1. Story, Parteien

Command&Conquer 3



Die Massenschlachten zwischen GDI (gelb) und Nod (rot) gehen in die nächste Phase – und zwar härter als je zuvor.

Nach dem Zerfall der Nationalstaaten beherrschen zwei Mächte die Erde: die westlich orientierte Global Defense Initiative (GDI) und die terroristische Bruderschaft von Nod. In **Command&Conquer** konnten Sie wahlweise beide Seiten zum Sieg führen. In **C&C 3: Tiberian Sun** bricht der Krieg um die Ressourcen aufs neue los, mit noch unbarmherzigeren Spielregeln. Beide Armeen haben technologisch aufgerüstet, und die Allzweck-Ressource Tiberium ist noch gefährlicher geworden. Das grüne Zeug breitet sich immer weiter aus und verursacht Mutationen in Flora, Fauna und bei den Menschen.





Die beiden Kontrahenten prägen die Zwischensequenzen: Oben General Solomon von GDI, unten (auf der Leinwand) der kahlköpfige Killerkommandeur Kane.

Zwei Parteien, zwei Strategien

Als GDI-Offizier McNeil müssen Sie schnell erkennen, daß die totgeglaubten Nod-Kräfte stärker sind als je zuvor. In der ersten großen Schlacht seit Ende des letzten Tiberiumkriegs werden die GDI-Truppen chancenlos zurückgetrieben. Da meldet sich ein glatzköpfiger Herr per Bildtelefon: Der charismatische Bösewicht Kane ist zurück! Die GDI stellt sich dem weltweiten Kampf auf drei Kontinenten. Dabei führt sie vorrangig Weiterentwicklungen bewährter Waffensysteme ins Feld – Mechs und Schwebepanzer bilden das Rückgrat ihrer Truppen.

Als aufstrebender Nod-General Slavik vereinen Sie erst mal die zersplitterte Bruderschaft im Dienste des »wiedererstandenen« Kane. Sobald der Aufrührer Hassan besiegt ist, können Sie sich um die ach so friedliebenden GDI-Schwachmaten kümmern. Auf Zivilisten nimmt ein Nod-General keine Rücksicht, auch vor Kriegslisten (Angriff auf Neutrale unter der GDI-Flagge) schreckt er nicht zurück. Die Bruderschaft setzt auf hinterhältige Attacken mit unterirdischen Einheiten sowie Stealth-Panzern. Im späteren Spielverlauf entwickelt sie eine tödliche Chemiewaffe.

Sequenzen mit Trash-Tendenzen

Bei den Videos und gerenderten Cutscenes hat Westwood mehr Aufwand denn je betrieben. Leider mit durchwachsenem Ergebnis: Die Szenen mit Schauspielern erinnern oft an Laien-Theater, gerade in der deutschen Version: Da plappert General Solomon munter vor sich hin, während er im Video den Mund geschlossen hat. Außerdem fehlt es an Hintergrundmusik, der überschwenglich benutzte Hall-Effekt (selbst im Freien!) verschlimmert die Wirkung eher noch. Ganz anders die Renderszenen. Sie sind allererste Sahne, zumal die gezeigten Kampfvehikel tatsächlich so aussehen wie im eigentlichen Spiel. Trotz der Mängel machen die Zwischenszenen große Lust auf die nächste Mission.

Story, Parteien

C&C 3: C&C glänzt wiederum mit einem supercoolen Ambiente – von der Installation über die Ladescreens und die strategische Karte bis zu den Zwischenszenen. Letztere sind aber nicht gut synchronisiert und wirken stellenweise peinlich. Die Zweiteilung in GDI und Nod zieht sich durchs ganze Spiel und sorgt für ordentlich Atmosphäre.

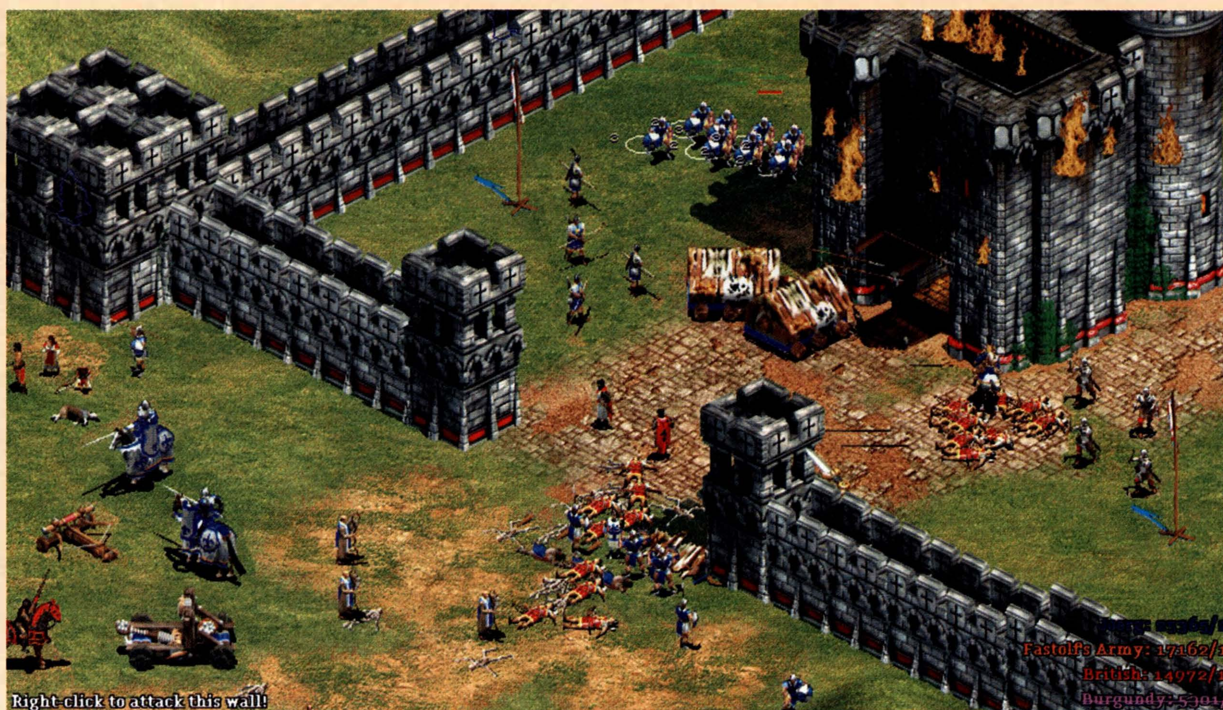


GameStar-Duell



1. Story, Parteien

Age of Empires 2



Detailliert dargestellte Ritter und Burgen lassen das Herz jedes Strategiefans höher schlagen.

Der Überraschungshit **Age of Empires** machte Sie zum Stammesführer eines prähistorischen Steinzeitvolks. **Age of Empires 2** beginnt lange nach dem Niedergang der Römer im »Dunklen Zeitalter«. Durch Bau gewisser Gebäude erreichen Sie erst die Feudal-, dann die Burgen- und schließlich die Kaiserliche Epoche. Passend dazu machen Belagerungen und Festungsbau einen guten Teil des Spiels aus.



Es gibt zwar akademische Unterschiede bei den Zwischenbildern der Kampagnen, doch das schnöde Text-Ambiente bleibt.

Historische Kriege

Vier Kampagnen (eine ist das Tutorial) warten auf Sie. Alle orientieren sich an den prägenden Feldzügen berühmter historischer Persönlichkeiten. So reiten Sie mit den Mongolenhorden Dschingis Khans in den Westen und unterwerfen alles und jeden, der sich Ihnen in den Weg stellt. Als Johanna von Orleans vertreiben Sie die Engländer aus Frankreich. Mit Heerführer Saladin befreien Sie Kleinasien und Ägypten von den barbarischen Kreuzrittern. Und im Dienst von Kaiser Barbarossa einen Sie die deutschen Fürstentümer, um das Heilige Römische Reich Deutscher Nation neu zu schaffen. Mit schöngeistigem Minnesang lassen sich diese titanischen Aufgaben nicht bewältigen. Gefragt ist vielmehr strategisches Geschick bei Basisbau, Ressourcen-Nutzung und natürlich Kriegsführung.

Völkerschaften

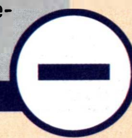
13 Völker teilen sich auf vier Kulturen auf. Der Kulturkreis bestimmt nur das verwendete Grafikset für die Gebäude. Wichtiger ist das Volk: Jedes verfügt über eine Spezialeinheit (die Wikinger sogar über zwei), bringt bei Multiplayer-Spielen einen Teambonus in Allianzen ein und genießt bestimmte Vorteile bei Baukosten, Kampfwerten et cetera. Zudem darf nicht jedes Volk jede Einheit rekrutieren: Die Mongolen halten nicht wirklich viel von Klöstern, ihre Mönche können deshalb nur einen »Zauberspruch« lernen. Nur die Byzantiner dürfen wirklich jedes Schiff bauen, nur den Persern stehen alle Kavallerietypen zur Verfügung. Und die größten Baumeister sind die Türken. Die Vielfalt der Völker kommt erst in Multiplayer-Partien voll zum Tragen, doch auch in den Solo-Missionen werden Sie etwa die Engländer bald verfluchen – wegen ihrer hocheffizienten Langbogenschützen.

Understatement

Jede Kampagnenmission wird in Tagebuchform nebst Sprachausgabe eingeleitet – kein Vergleich zu **C&C 3**. Schade, daß man keine Zwischenszenen im Stil des fulminanten Intros zu sehen bekommt! Die Kampagnen selbst sind spannend, verzweigen allerdings nicht. Nach durchschnittlich sechs linear angeordneten Missionen haben Sie Ihr Ziel erreicht.

Story, Parteien

AoE 2: Die vier Haupt-Kampagnen sind sehr spannend, aber für sich betrachtet nicht so lang wie bei C&C 3. Damit bleibt weniger Raum für die Entfaltung einer Story. Auf Zwischenvideos wird komplett verzichtet. Mit den 13 Völkern (davon vier in den Kampagnen) kommt kein so starkes Gefühl der Identifikation auf wie mit GDI und Nod.

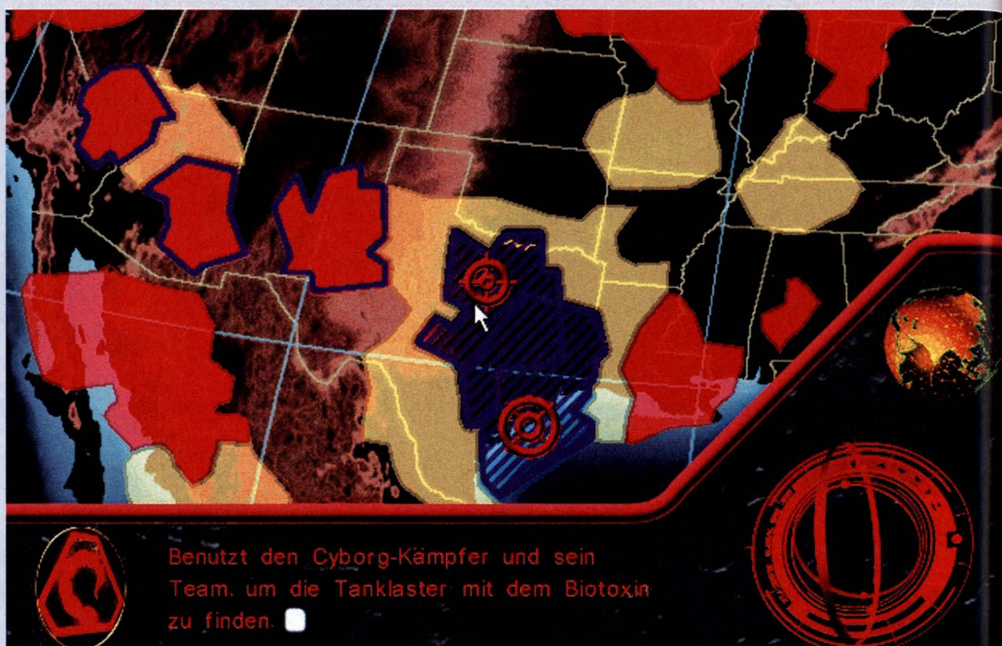


GameStar-Duell

2. Missionen

Command&Conquer 3

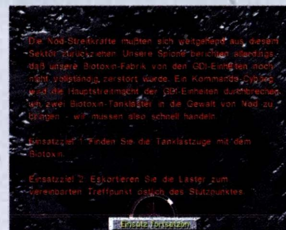
Vor jedem Einsatz zeigt die strategische Karte, wer welche Territorien kontrolliert, und wo die nächste Mission stattfindet. Oft haben Sie die Wahl zwischen bis zu drei Szenarios. Entweder ist eines die Hauptmission und das andere ein optionales Szenario, dessen Bewältigung Ihnen Vorteile bei ersterer bringt. Oder Sie können sich für eins von zwei bzw. drei Szenarios entscheiden; die anderen verfallen dann. Auf GDI-Seite gibt es 25 Einsätze, von denen Sie aufgrund der Verzweigungen maximal 18 spielen können. Wenn Sie immer den schnellsten Weg gehen, bleiben noch zwölf Karten. Als Nod-Feldherr spielen Sie mindestens 13 und maximal 17 der insgesamt 19 Missionen. Diese Baumstruktur fördert den Spielspaß, ist aber das einzig »dynamische« an der Kampagne. Sie dürfen weder Truppen von einem Szenario zum nächsten mitnehmen, noch vor Missionsstart eine Armee zusammenstellen. Aber auch so ist das eine Verbesserung: Erstmals in einem **C&C** erfahren Sie vor der Wahl des nächsten Kampfeinsatzes, was Sie darin ungefähr erwartet.



Auf der **Strategiekarte** wählen Sie zwischen maximal drei Einsätzen; eine Kurzbeschreibung der Mission wird eingeblendet.

Abwechslung ist Trumpf

Jeder Einsatz hat mehrere vorgegebene Ziele, die alle erfüllt werden müssen. So sollen Sie etwa zwei Staudämme zerstören und außerdem sämtliche Nod-Einheiten von der Karte fegen. Jedes Szenario bietet geskriptete Ereignisse: Indem Ihre Truppen einen bestimmten Punkt erreichen, lösen sie etwa einen Gegenangriff aus. Oder es gibt eine kurze Ansprache von Kane, wenn Sie eine Radiostation besetzen. Die Missionen wirken dadurch sehr lebendig, aber längst nicht so flexibel wie bei **C&C 2**. Die Aufgaben setzen sich aus immer denselben Grundtypen zusammen: Gegner vernichten, Gebäude einnehmen oder ausschalten, Einheiten eskortieren. Durch das Mischen dieser Ziele wird's aber nicht langweilig. Viele Levels betonen den Basisbau, in einigen müssen Sie mit einer Startarmee auskommen. Indoor-Missionen à la **C&C 2** gibt's nicht.



Ihre **Aufgaben** können Sie sich in Textform jederzeit zeigen lassen.

Missionsvielfalt



Unser **Commando-Cyborg** muß zwei Tanker zum Kartenrand eskortieren.



Wir haben soeben den ersten von zwei **Staudämmen** komplett vernichtet.



Ein **GDI-Dropship** (nicht steuerbar) hat Verstärkungen für uns abgesetzt.



Primärziel: Die **Kodiak** muß das Missionsende um jeden Preis erleben.



Specials wie diese **Pyramide** müssen Sie meist besetzen oder zerstören.



Die weißen Zivilfahrzeuge sind mit wehrhaften **Mutanten** besetzt.

Missionen

C&C 3: Die Szenarios laufen häufig ähnlich ab, bleiben aber aufgrund der Skript-Ereignisse spannend. Meist kommt es auf die Vernichtung des Gegners an. Nervig ist nur, wenn sich dann irgendwo auf der Karte noch eine letzte Feindeinheit versteckt. Die Verzweigungen in der Kampagne motivieren zusätzlich. Basisbau ist weniger wichtig als bei AoE 2.

GameStar-Duell



2. Missionen

Age of Empires 2

Keine Angst, falls Sie Geschichte für eines der drögesten Fächer halten, die das deutsche Schulsystem je hervorgebracht hat: Bei den Missionen von **Age of Empires 2** steht ganz klar der Spielspaß im Vordergrund. Die vier Kampagnen unterscheiden sich in der Aufgabenstellung mindestens so sehr voneinander wie die beiden Feldzüge in **C&C 3**. Jede Kampagne besteht aus etwa sechs Missionen, die Sie hintereinander spielen müssen. Die Einsätze dauern schon mal fünf Stunden – und damit insgesamt länger als beim großen Konkurrenten.





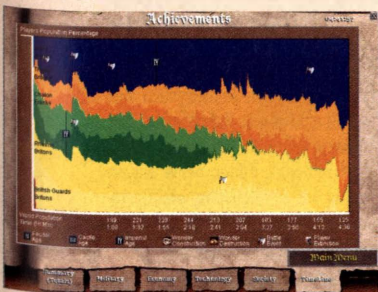
Die Missionen sind noch etwas stärker geskriptet als die von C&C 3, was für Überraschungen sorgt.



In der Dschingis-Khan-Kampagne sind wir in der vorletzten Mission – Europa wartet auf seine finale Eroberung...

Geniale Szenarios

Eine typische Mission in **Age of Empires 2** läuft so ab: Sie starten mit einem einzelnen Reiter sowie einigen Arbeitern und sollen den Gegner aus der Gegend verjagen. Zu dumm, daß dieser Gegner jede potentielle Siedlungs-Stätte mit Festungen und Häusern zugebaut hat. Doch siehe da: Auf dem Weg ins Feindesland begegnen Ihnen immer mehr loyale Truppen, die sich Ihnen anschließen. Als Sie dann bei der ersten Gegnerfestung ankommen, haben Sie leichtes Spiel: Mit Kanonieren, Rittern und Armbrustschützen nehmen Sie die Basis in Windeseile ein. Ihre Arbeiter schwärmen auf der Suche nach Minen aus, überqueren einen Fluß – und laufen in einige Grenzposten der nächsten Festung. Das löst einen Großangriff feindlicher Ritter aus. Viel Spaß beim Einsammeln Ihrer Überlebenden...



Am Szenario-Ende blättern Sie in Statistiken.

Skript-Sprüche

Anders als bei **C&C 3** gibt es bei **Age of Empires 2** spezielle Helden, die meist besonders viele Hitpoints haben und mit eigener Sprachausgabe aufwarten. Wenn Sie in der Johanna-von-Orleans-Kampagne vor der fünften Mission die namensgebende Jungfrau verlieren, ist das Spiel sofort vorbei. Aber nicht nur dadurch sind die Missionsziele etwas vielfältiger als beim Konkurrenten: Aufgaben wie Artefakt-Suche oder Anliefern einer Schafherde beim Nachbarstamm unterscheiden sich wohltuend vom normalen Echtzeit-Allerlei. Nur selten müssen Sie Ihre Gegner komplett vernichten, meist reicht das Schleifen einiger Burgen oder das Erreichen einer bestimmten Stelle. Während einer Mission können sich deren Parameter ändern. Etwa dann, wenn statt des versprochenen Truppennachschubs nur einige armselige Arbeiter auf Sie warten. Solche Änderungen erfahren Sie durch Texteinblendungen, die in der Regel auch per Sprachausgabe verkündet werden. Es kann auch vorkommen, daß ein skriptgesteuerter Mönch Ihren vorbeiziehenden Truppen viel Glück in der Schlacht wünscht.

Missionen

AoE 2: Auch wenn die Kampagne völlig linear ist und die Zwischenszenen enttäuschen: Die eigentlichen Missionen hat Ensemble sehr gut hingekriegt. Durch häufige, spezielle Ausrufe wichtiger Charaktere und gut geskriptete Ereignisse wirken die Szenarios überaus motivierend. Die Aufgaben sind etwas abwechslungsreicher als bei C&C 3.



GameStar-Duell

3. Schlachtfeld

Command&Conquer 3



Außergewöhnliche Dramatik: Während eines Scharmützels zwischen Nod und GDI geht genau über der Kampfregion ein alles vernichtender Meteoriten-Schauer nieder.

Ob es nun technische Gründe hat oder an echten Designüberlegungen liegt: Westwood hat der Versuchung widerstanden, auf den 3D-Zug aufzuspringen, der mittlerweile im Echtzeit-Genre angekommen ist. Zwar können sich Vehikel in alle Richtungen drehen sowie seitlich und auch längsseits neigen, doch alles hat den gewohnten, alten Pixellook. Das Schlachtfeld ist auch immer noch aus einzelnen Kacheln aufgebaut. Allerdings bietet es nun deutlich sichtbare Höhenunterschiede, so daß sich ein Ernter, langsamer werdend, eine Rampe zur Basis auf der Hochebene hinaufquälen muß. Dabei haben bestimmte Grafikobjekte wie Brücken oder Klippen immer dieselbe Höhe. Nur normales Gelände kann durch starke Waffen abgesenkt werden – eine umkämpfte Region ähnelt dann bald einem Trichterfeld. Das paßt zur Vegetation: Bäume gibt es nur vereinzelt, ganze Wälder überhaupt nicht.



Hier sehen Sie sehr schön die Höhenstufen: die Einheiten neigen sich entsprechend.

Vier Terrains

Die Unterschiede zwischen den vier Klimazonen halten sich in Grenzen, der groß beworbene Tag-Nacht-Wechsel äußerst sich leider nur in verschiedenen Helligkeitsstufen, es kommt nie der Eindruck echter Nacht-Einsätze auf. In Winterlandschaften werden Sie auf zugefrorene Flüsse treffen, deren Eisdecke (feldweise) mit jedem Drüberfahren eines Vehikels sichtlich fragiler wird, bis sie einbricht. In den anderen drei Klimazonen (Tundra, Taiga, Wüste) sind Flüsse ein etwas größeres Hindernis. Allerdings dürfen sich Tunnel-Einheiten unter dem Wasser durchbuddeln, Schwebepanzer und Amphibien-Transporter schweben oder schwimmen auf die andere Seite, und die Flug-Einheiten kümmern sich eh nicht ums Terrain. Apropos Buddeln: Während Untergrund-Einheiten unter dem Schlachtfeld sind, können Sie sie nicht anhalten. Auch Truppen in Tunnels oder unter Brücken dürfen sich nicht auf die Lauer legen, sondern müssen zur anderen Seite laufen.

Ionen und Meteoriten

Brücken zerstören Sie durch längeren Beschuß; ein Ingenieur repariert sie jedoch in einer Sekunde, indem er ein »Brückenhaus« infiltriert. Wichtiger Bestandteil des Schlachtfelds sind die Tiberiumfelder: Sie beschädigen Infanteristen, heilen Cyborgs und beherbergen Visceroids genannte Monster, die durch Vernichtung Ihrer Einheiten immer stärker werden. Die neue blaue Tiberiumvariante explodiert außerdem gerne mal, was sehr ungesund für die Truppen ist. Weitere Ereignisse auf dem Schlachtfeld sind sporadische Ionenstürme (legen mechanische Einheiten lahm) und sehr seltene, zerstörerische Meteoritenschauer. Um Ihre Basis vor Kratern zu schützen (auf umgepflügtem Gelände darf nicht gebaut werden), können Sie Betonfundamente in die Landschaft klatschen. Die halten außerdem Tunnel-Einheiten ab und beschleunigen die Bewegung Ihrer Jungs.

Anders als im Vorgänger legt Westwood keinen Karteneditor bei. Sie können sich nur über eine Zufallsfunktion immer neue Karten berechnen lassen, diese aber nicht editieren.



Ein Amphibien-BMT überquert den Fluß.



Vereiste Flüsse sind für Vehikel gefährlich.

Schlachtfeld

C&C 3: Das Schlachtfeld von C&C 3 ist das bislang beeinflußbarste im Echtzeit-Genre. Zwar bemerkt man das zugrundeliegende Kachelsystem, weil es für eine grundsätzlich eckige Anmutung der Geländemerkmale sorgt. Der fehlende Editor nervt zudem echte Fans. Doch das wichtigste stimmt: Terrain & Co beeinflussen Ihre Taktik, Kämpfe graben die halbe Karte um.



GameStar-Duell

3. Schlachtfeld

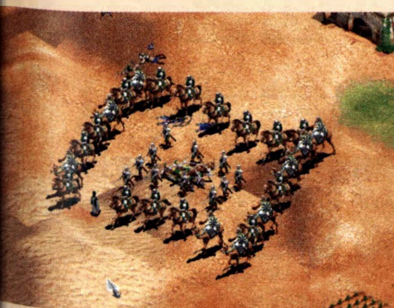
Age of Empires 2

Vom platten Look des Vorgängers hat sich Age of Empires 2 ein gutes Stück entfernt: Die Schlachtfelder bieten große Wälder, idyllische Hügel und einige Landschaftsmerkmale mehr. Echte Auswirkungen hat das Terrain nicht, zumindest in unserer Vorabtestversion bewegen sich die Einheiten stets gleich schnell, egal ob über Straßen oder durch eine Furt, ob bergauf oder bergab. Nach Aussage der Designer gibt es fast 20 verschiedene Terrains – wir kommen auf zwei grundlegende Grafiksets (Wiese und Steppe), die restlichen Unterschiede bewegen sich im marginalen Bereich – Stichwort Bambushaine statt Wälder.


In Age of Kings gibt es sowohl sanft ansteigende Höhenstufen als auch schroffe Klippen.

Brücken und Festungen

Vor allem um Brücken oder Gebirgsengpässe wird heftig gerungen. Hier lohnen sich Befestigungsanlagen besonders. Während die meist großen Wälder als natürliche Verteidigungswälle dienen, bis sie abgeholzt sind, kommen Gold und Stein ausschließlich in kleinen Abbaugebieten vor. Die lassen sich wiederum gut verteidigen: Mauer drumrum und einen Wachturm hingestellt, schon haben konkurrierende Bergarbeiter das Nachsehen. Sie sehen schon: Der Bau von Festungen wird vom Spiel belohnt – und hat natürlich wieder Rückwirkungen auf das Schlachtfeld, wo Sie eben nicht überall hinkommen. Noch stärker als bei C&C 3 müssen Sie Schwachstellen in der Verteidigung des Gegners finden oder gezielt an einer Stelle durchbrechen. Beeinflussen läßt sich die Landschaft freilich kaum: Weder verändern sich Höhenstufen, noch lassen sich Brücken zerstören.


Schön zu sehen: Die Karreeformation müht sich über hügeliges Gelände.


Um Brücken (hier mit befestigter Zwischeninsel) entbrennen meist heftige Kämpfe.

Die Wüste lebt

Sehr stark ist Age of Empires 2, wenn es um die »Belebung« der Landschaft geht. Schafe, Rehe, Keiler, Möwen, Adler, Fische und einiges Getier mehr bevölkern viele Regionen. Unerreicht sind auch die Animationen der Gebäude und die geschäftige Soundkulisse. Wenn Bogenschützen ihre Salven abfeuern, bleiben für einige Zeit ganze Schwärme von Pfeilen in der Nähe des Ziels hochkant im Boden stecken. Zerstörte Kriegsmaschinen hinterlassen Trümmer, die erst nach einiger Zeit verschwinden.

Dank des integrierten Editors können Sie beliebige Schlachtfelder basteln, mit Truppen, Gebäuden und sogar geskripteten Ereignissen versehen, abspeichern sowie zu einer Kampagne verbinden. Wer diesen Aufwand scheut, freut sich über die sehr gelungenen Zufallskarten nach 15 bestimmten Grundmustern (etwa Festungen, Kratersee, Tiefer Wald).

Schlachtfeld

AoE 2: Abholzbare Wälder, umkämpfte Furten und schroffe Klippen bringen genug taktische Tiefe ins Spiel. Die wichtigsten Stellen sind aber die von den Parteien gebauten Festungen. Die AoE-2-Karten sind belebter, aber kaum beeinflußbar. Der Karteneditor ist überaus gut gelungen, doch insgesamt sind die zerstörbaren Schlachtfelder von C&C 3 spaßiger.



GameStar-Duell

4. Die Einheiten

Command&Conquer 3

Das Einheiten-Arsenal von **Command&Conquer 3** beschränkt sich auf wenige, aber durchdachte Truppentypen. Jede der beiden Parteien greift auf rund 20 Kampfmaschinen zurück. Bessere Truppen müssen nicht erforscht werden, sondern werden nach dem Bau neuer Gebäude freigeschaltet.

Im Gegensatz zu **Age of Empires 2** legt Westwood besonderes Augenmerk auf spezialisierte Einheiten, die nicht aktiv ins Kampfgeschehen eingreifen, sondern etwa die eigenen Infanteristen heilen. **Command& Conquer 3** unterscheidet zwischen verschiedenen Waffenarten; mit Raketen bewaffnete Truppen sind besonders gut gegen Vehikel, Maschinengewehrsalven machen Infanteristen zu schaffen. Außerdem verfügt jede der beiden Parteien über eigene Spezialangriffe; die werden erst nach dem Bau fortgeschrittener Gebäude zugänglich und laden sich nach jedem Abfeuern nur langsam wieder auf. Mit genug Kampferfahrung werden die Einheiten in zwei Stufen befördert. Im ersten Rang verbessern sich die Werte, im zweiten erlangen manche Einheiten Zusatzfähigkeiten: So kann ein Titan verborgene Einheiten sehen, Infanteristen weichen Geschossen aus.

Zahlen: Angriffsstärke gegen Vehikel / Feuerreichweite (in Pixeln) / Geschwindigkeit (in Pixeln/s)

Infanterie

Partei	Einheit	Werte	Beschreibung
GDI	Grenadier	2/120/20	Billig, gut gegen Infanterie
GDI	Ghoststalker	37/160/20	Kann Gebäude sprengen [1]
GDI	Gleitjäger	4/120/29	Fliegt, dient als Flak
GDI	Ingenieur	0/0/20	Erobert/repariert Gebäude
GDI	Leichte Inf.	1/90/25	Billig, gut gegen Infanterie
GDI	Sanitäter	0/0/20	Heilt GDI-Infanterie
NOD	Bazooka-Inf.	4/150/20	Billig, gut gegen Fahrzeuge
NOD	Cyborg	4/100/20	Stark, schwer gepanzert
NOD	Ingenieur	0/0/20	Erobert/repariert Gebäude
NOD	Kom.-Cyborg	75/175/20	Sehr stark, aber teuer [1]
NOD	Leichte Inf.	1/90/25	Billig, gut gegen Infanterie
NOD	Wagenknacker	0/0/33	Kapert Fahrzeuge [1]

[1] Von dieser Einheit dürfen Sie nur je ein Exemplar besitzen.

Flugzeuge

Partei	Einheit	Werte	Beschreibung
GDI	Carryall	0/0/75	Transportiert Fahrzeuge
GDI	Dropship	0/0/0	Bringt Nachschub
GDI	Orca-Bomber	30/0/56	Langsam, gegen Gebäude
GDI	Orca-Jäger	10/160/100	Schnell, lädt in Basis nach
NOD	Banshee	15/65/83	wirft Magmabomben ab
NOD	Harpyie	9/150/71	Schnell, gut gegen Inf.

Vehikel

Partei	Einheit	Werte	Beschreibung
GDI	Amphib.-BMT	0/0/41	Transportiert Infanterie
GDI	Disruptor	50/200/25	Beschädigt Freund/Feind
GDI	Mammut MK2	75/250/16	Stärkste GDI-Einheit [1]
GDI	Mobiler Sensor	0/0/35	Ortet unterirdische Gegner
GDI	Mobiles Bauf.	0/0/14	Errichtet neuen Stützpunkt
GDI	Sammler	0/0/27	Erntet Tiberium, heilt
GDI	Schwebepanz.	10/150/35	Kommt über jedes Gelände
GDI	Titan	11/200/25	Stark, große Reichweite
GDI	Werwolf	6/150/33	Wendig, leicht gepanzert
NOD	Abfallernter	0/0/27	Füllt Chemierakete auf
NOD	Artillerie	30/650/20	Sehr große Reichweite
NOD	Kampfbuggy	6/110/56	Schnell und preiswert
NOD	Maulwurf-P.	6/250/31	Kann sich eingraben
NOD	Mob. Werkstatt	0/0/33	Repariert Fahrzeuge
NOD	Mobiles Bauf.	0/0/14	Errichtet neuen Stützpunkt
NOD	Nod Mod	6/150/62	Schnell, gut als Späher
NOD	Sammler	0/0/27	Erntet Tiberium, heilt sich
NOD	Stealth-Panz.	10/200/35	Schnell, kann sich tarnen
NOD	Teufelszunge	8/110/38	Schießt mit Feuer
NOD	Untergr.-BMT	0/0/38	Unterirdischer Transporter

[1] Von dieser Einheit dürfen Sie nur je ein Exemplar besitzen.

Spezialangriffe

Partei	Angriff	Beschreibung
GDI	Feuersturm-Wall auslösen	Beschädigt nahe Einheiten
GDI	Ionenwerfer	Punktueller, sehr starker Angriff
GDI	Jagdspäher	Zerstört zufällig ein Feind-Gebäude
NOD	Chemierakete	Giftwolken beschädigen nahe Einheiten
NOD	E.M.-Schockw.	Legt Vehikel im Einschlagsumfeld lahm
NOD	Jagdspäher	Zerstört zufällig ein Feind-Gebäude
NOD	Sprengkopf-Rakete	Flächen-Explosion

Die Einheiten

C&C 3: Man merkt, das Westwood lange an der Spielbalance gefeilt hat: Nod und GDI haben ganz eigene Einheiten, trotzdem ist keine Seite bevorteilt. Dank des überschaubaren Fuhrparks und der vielseitigen Waffensysteme können Sie sich voll auf das Knobeln an passenden Taktiken konzentrieren; die ausgefeilten Spezialeinheiten eröffnen außerdem zusätzliche Strategien.



GameStar-Duell

4. Die Einheiten

Age of Empires 2

Legende: Jede Einheit mit Angabe von Trefferpunkten / Angriff / Panzerung / Reichweite

Infanterie, Schützen, Kavallerie

Bürgerwehr 40/4/0/0 Schwächste Einheit, billig	Berserker 48/9/0/0 Wikinger, heilt sich selbst	Champion 70/13/1/0 Bester normaler Infanterist	Helebardier 55/4/0/0 Sehr gut gegen Elefanten	Huskarl 60/10/1/0 Goten, gut gepanzert	Krieger 45/6/0/0 Basis-Infanterie, schnell	Mönch 30/0/0/9 Konvertiert, heilt Einheiten	Samurai 60/8/1/0 Japaner, greift schneller an	Schwertkäm. 55/9/0/0 Billig, gut gegen Gebäude
Speerkämpfer 45/3/0/0 Angriffsbonus gegen Reiter	Teutonenritter 70/12/5/0 Teutonen, stark, aber langsam	Woad Raider 65/8/0/0 Kelten, kaum Schwächen	Zweihänder 60/11/0/0 Starker Infanterist	Arbalest 40/6/0/4 Schnell und stark	Armbrustsch. 35/5/0/4 billig, gute Reichweite	Axtwerfer 50/7/0/3 Franken, gegen Schützen	Ber. Schütze 50/6/0/3 Sehr schnell und wendig	Bogenschütze 30/4/0/3 Basis-Schütze, verwundbar
Chu Ko Nu 45/6/0/3 Chinesen, Multiangr.	Elite Plänkler 35/3/0/3 Aufgerüsteter Plänkler	Janitschar 30/15/0/7 Türken, besserer Musketier	Kriegselefant 450/16/1/0 Anfällig gegen Konvertierung	Langbogens. 35/6/0/3 Briten, hohe Reichweite	Mameluke 75/6/0/3 Sarazenen, gegen Schützen	Mangudai 60/6/0/4 Mongolen, gegen Maschinen	Musketier 30/18/0/6 Stark, wenig treffsicher	Plänkler 30/2/0/3 Gepanzert gegen Geschosse
Schw. Schütze 60/7/1/3 Sehr schnell, ausdauernd	Cavalier 110/12/1/0 Gut gegen Maschinen	Kamel 90/5/0/0 Sehr gut gegen Reiter	Kataphrakte 90/9/1/0 Byzantiner, preiswert	Leichte Kav. 60/7/0/0 Nicht konvertierbar	Paladin 150/14/1/0 Stärkster Reiter	Ritter 90/10/1/0 Schnell, gut gepanzert	Schw. Kamel 110/7/0/0 Schwer gepanzert	Späher 45/3/0/0 Schnell, weite Sicht

Belagerungsmaschinen

Skorpion 40/12/0/4 Gut gegen Formationen	Sch. Skorpion 50/16/0/6 Gut gegen Elefanten	Kanonier 50/50/2/11 Anriffsbonus geg. Gebäude	Sturmramme 175/2/0/0 Angriffsbonus gegen Mauern
Eisenkopfr. 200/3/0/0 Angriffsbonus gegen Türme	Belagerungsr. 270/4/0/0 Immun gegen Schüsse	Mangonel 50/40/0/7 Geg. Gebäude, Formationen	Onager 60/50/0/8 Teuer, gegen Formationen
Bel.-Onager 70/75/0/8 Sehr stark gegen Mauern	Trebuchet 150/200/1/16 Befestigt, hohe Reichweite		

Schiffe

Fischerkahn 60/0/0/0 Sammelt Nahrung	Feuerschiff 100/2/0/2 Stark gegen Galeeren	Galeere 120/6/0/4 Schnell und wendig	Galleone 165/8/0/6 Sehr stark, aber langsam
Handelsschiff 80/0/0/0 Tauscht Waren, unbewaffnet	Kanonenschiff 120/35/0/10 Gut gegen Gebäude	Kriegsgaleere 135/7/0/5 Gutes Basis-Kampfschiff	Langboot 130/7/0/6 Wikinger, schnell, stark
Schn. Feuers. 120/3/0/2 Schließt schneller auf	Schw. Sprengs. 75/140/0/0 Schnell, explodiert	Sprengschiff 60/110/0/0 Explodiert beim Aufprall	Transportkahn 100/0/4/0 Transportiert Truppen

Die mittelalterlichen Kämpfe von **Age of Empires 2** werden mit 60 verschiedenen Einheiten ausgetragen. Die meisten davon stehen jedem Stamm zur Verfügung; einige sind allerdings Spezialeinheiten eines Volks, die außerdem noch in der stärkeren Elite-Variante ausgebildet werden können. Die vier Grundwerte jedes Soldaten lassen sich durch die Erforschung neuer Technologien weiter erhöhen; die Entdeckung des Schuppenpanzers steigert etwa die Abwehr der Infanterie um einen Punkt.

Age of Empires 2 verzichtet weitgehend auf Spezialisten, setzt aber auf die richtige Kombination der Truppentypen: Belagerungsmaschinen sind ohne Begleitschutz hilflos, Schützen sollten durch Infanterie gedeckt werden. Verschiedene Waffentypen gibt es nicht; die Soldaten einer Kategorie, beispielsweise Kavalleristen, unterscheiden sich kaum voneinander. Schiffe haben besondere Bedeutung: Viele Feindlager sind vom Meer her besser angreifbar als von Land. Wie schon im Vorgänger gibt es ein Truppenlimit: In der Kampagne dürfen Sie maximal 75 Einheiten gleichzeitig befehligen, in Multiplayer-Partien immerhin bis zu 200. CS

Die Einheiten

AoE 2: Die vielen Einheitentypen in Age of Empires 2 sind weitgehend ausgewogen, aber eher konventionell. Sobald sie stärkere Truppen bauen können, werden viele der Basissoldaten überflüssig. Einheiten mit Spezialfähigkeiten gibt es (mit wenigen Ausnahmen) keine, die Unterschiede zwischen den Truppen sind marginal. C&C 3 hat zwar weniger, aber abwechslungsreichere Units.

GameStar-Duell

5. Kämpfe, Taktiken

Command&Conquer 3

Jeder Truppentyp hat seine Stärken und Schwächen sowie seine Lieblings- und Angstgegner. Der Ghoststalker-Soldat mag noch so gefährlich sein – unter den Rädern eines Ernters haucht er sein Leben aus. Viele Einheiten verfügen über Spezialfähigkeiten, so vergräbt der Maulwurfpanzer sein Hinterteil im Boden und wird zum Geschützturm. Auch die weitreichende Nod-Artillerie muß erst »installiert« werden, bevor sie feuern kann. Entscheidend ist zudem der Waffentyp: MGs wirken besonders gut gegen Infanterie, Raketen gegen Vehikel. Die maximale Größe pro Gruppe beträgt etwa 60 Einheiten, es gibt keine Formationen.



Mit dem richtigen Truppenmix kommen Sie in aller Regel weiter als mit Massenattacken von nur einem Einheitentyp. Trotzdem fällt es uns hier schwer, gegen die angreifende Masse von GDI-Titanen zu bestehen.

Qualmende Panzer

Kämpfe in **C&C 3** sind prinzipiell Bodenkämpfe: Lufteinheiten wirken in erster Linie unterstützend, Schiffe gibt's keine. Trotz der diffizilen Einheiten-Unterschiede sind Massenschlachten die Regel. Beschädigte Fahrzeuge ziehen Qualmwolken hinter sich her, heftige Explosionen schütteln die Vehikel durch, zerstörte Panzer werfen Trümmer in die Luft, die andere Einheiten beschädigen können. Stellen Sie sich jetzt noch diverse Schüsse, Einschläge und Explosionen vor, und sie haben ein typisches **C&C 3**-Gefecht. Sofern ein Trupp genügend Gegner ausschaltet, wird er zum Veteran und verbessert seine Kampfwerte. Die Elite-Beförderung bringt sogar eine Spezialfähigkeit wie »Selbstreparatur« mit sich. Es versteht sich von selbst, daß Sie beförderte Einheiten rechtzeitig abziehen sollten, um sie zu reparieren oder zu verarzten.

Drüber und drunter

Auch die Taktik der gezielten Nadelstiche funktioniert. Ingenieure besetzen kurzerhand den gegnerischen Bauhof, Autoknacker stibitzen Vehikel (allerdings immer nur eines pro Partei). Um die fiesen Infanteristen ans Ziel zu bringen, benutzen beide Seiten verschiedene Ansätze: Nod verfügt über einen Truppentransporter, der unter der Erde fahren kann. Damit unterfahren Sie Flüsse und Mauern oder buddeln sich von der Ebene zu einem Plateau hinauf. Das GDI-Gegenstück ist etwas weniger effektiv, es darf auf Flüssen fahren. Dafür kutschieren Sie per Carryall Vehikel durch die Luft, etwa die Spezialeinheit Mammut Mk 2.



Titanen und Bomber gegen Nod-Cyborgs.



Nod-Aufklärer fliehen vor Orca-Jägern.



Banshees jagen Raketen-Infanteristen.



Laserturm-Duell in einer geteilten Basis.



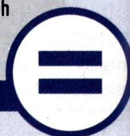
Teufelszungen kommen hoch und feuern.



Dieses Tiberiumfeld wird hart umkämpft.

Kämpfe, Taktiken

C&C 3: Die Kombination aus heftigen Massenschlachten und gezielten Aktionen gegen die Feindbasis sorgt für Dramatik. Die gut ausbalancierten Truppentypen verlangen nach immer neuen Taktiken und Gegentaktiken. Allerdings gibt's weder Luft- oder Seeschlachten, noch echte Belagerungen. Doch auch so sind die Kämpfe extrem gut gelungen.



GameStar-Duell

5. Kämpfe, Taktiken

Age of Empires 2

Wie ein historischer Monumentalfim bietet Age of Empires 2 sowohl große Feldschlachten als auch Belagerungen und Seegefechte. Das Papier-Stein-Schere-Prinzip von AoE 2 beruht eher auf Truppengattungen (etwa Kavallerie contra Schützen) als auf einzelnen Truppentypen. Innerhalb einer Gattung unterscheiden sich die Einheiten weniger als bei C&C 3.

Feld-Formationen

Über 60 Truppentypen gibt es in AoE 2, die meisten davon sind Landeinheiten wie Speerträger oder Ritter. Maximal 40 Kämpfer passen in eine Gruppe. Die Einheiten bilden automatisch eine sinnvolle Marschkolonne und stellen sich am Ziel taktisch klug auf: Nahkämpfer vorn, Bogenschützen hinten. Sie dürfen aber auch eine Formation vorgeben, etwa Linie oder Karree. Letztere erinnert an die schachbrettartig vorrückenden römischen Legionen aus Spartakus: Schwächere Einheiten wie die Mönche werden in die Mitte genommen, außen plazieren sich Pikeniere und Co. Das Karree rückt geschlossen vor und löst sich nur auf, wenn die Nahkämpfer Ausfälle gegen feindliche Schützen machen. In der Spielpraxis funktionieren sowohl die automatischen als auch die manuell gewählten Formationen äußerst gut: Sie bündeln die Kampfkraft Ihrer Einheiten, verhindern zu wildes Gewusel und sehen letztendlich auch ziemlich cool aus.

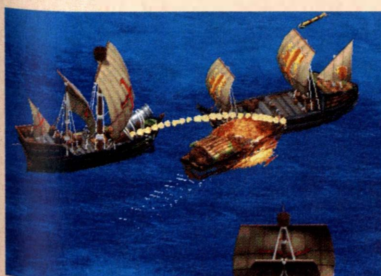


Die Feldschlachten gleichen aufwendigen Monumentalfilmen mit Formationen von bis zu 40 Kämpfern pro Gruppe.





Vorher, nachher: Dem Ansturm von einem Dutzend Rammböcken halten unsere Festungsmauern nicht stand.



Der Verlierer einer Seeschlacht ärgert sich aufgrund der hohen Schiffskosten besonders.

Zu den Fischen

Viele Karten enthalten Flüsse und Seen; hier kommen die Kriegsschiffe zum Einsatz. Neben Ramm- und Katapultschiffen machen sich vor allem Feuergaleeren (sprühen Griechisches Feuer auf die Kontrahenten) und Kanonenpötte bezahlt. Sprengschiffe versuchen, einen Gegner mit ins nasse Grab zu nehmen, und die Transporter landen zu Invasionszwecken Kampfeinheiten an. Zwar »verklumpen« bei größeren Seegefechten die Schiffe schon mal, auch ist die Wichtigkeit der Flotte geringer als die starker Landarmeen. Trotzdem bereiten die maritimen Konflikte viel Spielspaß.

Stein und Eisen

Da es komfortabel und günstig ist, Mauern zu bauen, lohnt sich das Abschotten der gesamten Siedlung. Wer dem Gegner an den Kragen möchte, muß zur Belagerung mit schwerem Gerät anrücken. Dazu zählen Rammböcke, Katapulte, Ballisten sowie Kanonen. In der letzten Epoche mischen die ersten Kanoniere mit. Die Könige der Belagerung aber sind die Trebuchets – mächtige, stationäre Riesenschleudern.

Kämpfe, Taktiken

AoE 2: Im Vergleich zu C&C 3 gibt es zwar mehr, aber weniger spezialisierte Truppentypen. Trotzdem kann AoE 2 mithalten: Formationen, Seeschlachten und echte Belagerungen werden Sie bei C&C 3 nicht finden. Gerade das Durchbrechen von Festungsmauern ist sehr motivierend. Über Sieg und Niederlage entscheidet die Zusammensetzung der Armeeblöcke.



GameStar-Duell

6. Die Gebäude

Command&Conquer 3

Alles in allem 32 unterschiedliche Gebäude können Sie in **Command&Conquer 3** errichten, viele davon aber nur entweder auf der Seite der GDI oder der Bruderschaft von Nod. Wie in den ersten beiden Teilen der Serie können Sie die Bauwerke nicht an jeder beliebigen Stelle auf der Karte plazieren, sondern nur in der Nähe anderer Gebäude. Um eine Immobilie zu errichten, wählen Sie sie aus der Bauleiste am rechten Bildschirmrand; nach einiger Zeit (kostenabhängig) können Sie das fertige Haus auf das Spielfeld setzen. Arbeiter, die erst eine Baustelle errichten, gibt es nicht; Sie dürfen immer nur einen Bau gleichzeitig in Auftrag geben.

Die meisten Einrichtungen benötigen eine konstante Stromversorgung, um zu funktionieren. Sinkt die Stromproduktion unter das Minimum, stellen Abwehrtürme den Betrieb ein, Radarkarte und Laserzäune schalten sich ab. Zwei Gebäude, die Kommunikationszentrale sowie das Kraftwerk der GDI, können außerdem mit Modifikationen aufgerüstet werden. Manche Immobilien haben keine direkte Funktion, sondern schalten nur neue Einheiten in den Fabriken frei, etwa GDIs Technologiezentum.

Jedes Gebäude mit Angabe von Baukosten/Energieverbrauch und Kurzbeschreibung.

Grundgebäude

GDI	GDI	NOD	NOD
Bauhof 0/0 Errichtet Gebäude	Ionenwerfer 1.500/100 Anbau an Kommzentrale	Bauhof 0/0 Errichtet Gebäude	Erw. Kraftwerk 500/+200 Erzeugt mehr Energie
Jagdspäher 1.000/50 Anbau an Kommzentrale	Kommzentrale 1.000/150 Basis für Upgrades	Kraftwerk 300/+100 Stromversorgung	Radarzentrale 1.000/40 Aktiviert Radarkarte
Kraftwerk 300/+100 Stromversorgung	Radarzentrale 1.000/40 Aktiviert Radarkarte	Raffinerie 2.000/30 Tiberium zu Credits	Raketensilo 1.300/50 Startet Raketen
Raffinerie 2.000/30 Tiberium zu Credits	Tech. Zentrum 1.500/200 Hightech-Units möglich	Stealth-Gen. 2.500/350 Tarnt den Stützpunkt	Tech. Zentrum 1.500/100 Hightech-Units möglich
Tiberium-Silo 150/10 Speichert 1.500 Tiberium	Werkstatt 1.200/30 Repariert Fahrzeuge	Tiberium-Abfallanlage 1.600/40 Baut Raketen	Tiberium-Silo 150/10 Speichert 1.500 Tiberium

Verteidigungsanlagen

GDI	GDI	NOD	NOD
Automat. Tor 250/0 Öffnet sich für Freunde	Basisturm 200/10 Grundlage für GDI-Türme	Automat. Tor 250/0 Öffnet sich für Freunde	EMP-Kanone 1.000/150 Lähmt Fahrzeuge
EMP-Kanone 1.000/150 Lähmt Fahrzeuge	Feuerst.-Gen. 2.000/200 Energiefeld für Wall	Flak-Stellung 500/30 Raketen zur Flugabwehr	Laserzaun 200/25 Schützt gegen Bodentruppen
Feuerst.-Wall 50/2 Beschädigt nahe Feinde	Luftabwehr-Raketen 300/0 Turmaufsatz	Laserturm 300/40 Feuert Laserstrahl	Mauer 50/0 Schützt gegen Angriffe
Mauer 50/0 Schützt gegen Bodentruppen	RBG-Werfer 600/0 Turmaufsatz gegen Fahrz.	Obelisk des Lichts 1.500/150 Starker Laser	
Vulcankanone 150/0 Turmaufsatz gegen Inf.			

Truppenproduzierende Gebäude

GDI	GDI	GDI	NOD	NOD	NOD	NOD
Heliport 500/10 Produziert Flugzeuge	Kaserne 300/20 Bildet Infanterie aus	Waffenfabrik 2.000/30 Produziert Fahrzeuge	Hand von Nod 300/20 Bildet Infanterie aus	Heliport 500/10 Produziert Flugzeuge	Tempel von Nod 2.000/200 Produziert Spezialeinheiten	Waffenfabrik 2.000/30 Produziert Fahrzeuge

Die Gebäude

C&C 3: Die Basis dient in Command&Conquer 3 vor allem dazu, Truppen für die Schlacht zu produzieren; auf die Infrastruktur in Ihrem Lager müssen Sie keinen großen Wert legen. Für die Energieversorgung müssen ständig neue Kraftwerke her. Die Verteidigungsanlagen sind zwar vielfältig, aber im Spielverlauf längst nicht so bedeutend wie die Festungsbauten bei Age of Empires 2.

GameStar-Duell

–



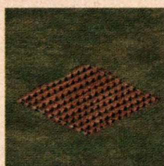
6. Die Gebäude

Age of Empires 2

Jedes Gebäude mit Angabe der zum Bau nötigen Ressourcen plus Kurzbeschreibung.

Grundgebäude


Haus
30 Holz
Erhöht Einheiten-maximum um fünf


Farm
60 Holz
Produziert Nahrung, verbraucht sich


Fischreuse
100 Holz
Produziert Nahrung, verbraucht sich


Handelsposten
175 Holz
Waren mit anderen Spielern handeln


Holzlager
100 Holz
Anlaufstelle für Holzfäller, verkürzt Wege


Kloster
200 Holz
Bildet Mönche aus und verbessert sie


Marktplatz
175 Holz
Waren kaufen und verkaufen


Schmiede
175 Holz
Verbessert Grundwerte der Einheiten


Stadthalle
275 Holz
Produziert Arbeiter, Epochenwechsel


Minenlager
100 Holz
Lagert Stein und Gold, verkürzt Wege


Universität
200 Holz
Ermöglicht Forschungen und Fortschritte

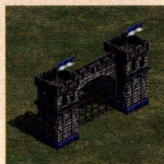

Windmühle
100 Holz
Lagert Nahrung, verkürzt Wege

Verteidigungsanlagen


Palisade
2 Holz
Schützt das Dorf
250 Hitpoints


Steinmauer
5 Stein
Besserer Schutz
1.800 Hitpoints


Befestigte Mauer
5 Stein
Stärkster Schutz
2.000 Hitpoints


Tor
30 Stein
Sperrt Feinde aus, öffnet sich für Freunde


Außenposten
25 Holz, 25 Stein
Erhöht Sichtweite, ist aber unbewaffnet


Spähturm
125 Stein
Beschießt Feinde, nimmt Einheiten auf


Wachturm
125 Stein
Stärker als der Spähturm, 1.500 Hitpoints


Kastell
125 Stein
Stärker als der Wachturm, 2.220 Hitpoints


Kanonenturm
125 Stein, 100 Gold
Beschießt Feinde, extrem stark

Gleich drei Besonderheiten bietet AoE 2 bei den Verteidigungsanlagen: Erstens lassen sich die automatischen Tore verriegeln, so daß Ihre belagerten Einheiten nicht versehentlich hindurchlaufen. Zweitens bauen Sie Mauern komfortabel durch Ziehen einer beliebig langen Linie, anstatt (wie bei C&C 3) durch Plazieren einzelner Bauteile. Und drittens können Sie in Türmen (sowie der Burg) mehrere Einheiten verstecken. Die erhöhen die Verteidigungskraft und machen auf Wunsch einen überraschenden Ausfall.

Truppenproduzierende Gebäude


Kaserne
175 Holz
Bildet Infanterie aus, rüstet Truppen auf


Burg
650 Stein
Bildet Spezialeinh. aus, nimmt Truppen auf


Maschinenwerkstatt
200 Holz
Baut Katapulte, Rammen, Skorpione


Schießplatz
175 Holz
Bildet Schützen aus, rüstet Truppen auf


Stall
175 Holz
Bildet Kavallerie aus, rüstet Truppen auf


Werft
150 Holz
Baut Schiffe, rüstet Marine auf

Die 27 Gebäude in **Age of Empires 2** können – wie etwa die Burg – gewaltige Ausmaße annehmen. Jedes Gebäude verschlingt eine oder mehrere der Ressourcen Holz, Stein und Gold. Die Häuser kommen nicht fertig aus der Maschine, sondern müssen von Arbeitern erst errichtet werden. Theoretisch können Sie Bauwerke überall auf der Karte plazieren, solange Ihre Handwerker die Baustelle erreichen. Sie dürfen nicht nur mehrere Gebäude gleichzeitig errichten, sondern auch die Fertigstellung durch zusätzliche Arbeiter beschleunigen.

Fortschrittliche Häuser stehen erst in späteren Epochen zur Verfügung; die erreichen Sie, indem Sie Ihr Dorfzentrum per Upgrade-Icon aufrüsten, nachdem Sie kräftig Ressourcen gezahlt und mindestens zwei Gebäude aus der aktuellen Epoche errichtet haben. Nach einem Epochenwechsel bieten Ihre Bauten neue Forschungsmöglichkeiten. Weil Ihr Lager sehr anfällig gegen brandschatzende Feindeshorden ist, sind Mauern und Türme zur Verteidigung unerläßlich. Die verschlingen zwar den knappen Rohstoff Stein, halten aber die Gegner von den verwundbaren Gebäuden fern.

Die Gebäude

AoE 2: Die Planung der Basis ist deutlich wichtiger als in Command& Conquer 3, ein schlecht geplantes Dorf mit langen Wegen für die Arbeiter bringt Sie schnell ins Hintertreffen. Ohne sinnvolle Verteidigungsanlagen haben Sie gegen starke Gegner keine Chance. Wenn Sie gerne Aufwand ins Lagerdesign und Designen von Festungen stecken, sind Sie bei Age of Empires 2 genau richtig.



GameStar-Duell

7. Wirtschaftssystem

Command&Conquer 3

Bei **Command&Conquer 3** finanzieren Sie Einheiten und Bauten wieder durch Tiberium, das Ihre fleißigen Ernter einsammeln und in Raffinerien transportieren, wo die Lieferung in Geld umgewandelt wird. Kraftwerke gewinnen Energie, ohne die fast nichts läuft: Bei Strommangel fallen Abwehrtürme und Nods Feuersturm-Barrieren aus, Radaranlagen liefern keine taktische Karte mehr. Die Truppenproduktion erlahmt, ebenso der Bau neuer Anlagen.





Todesfalle Tiberium: Blaue Felder explodieren bei Beschuß. Ranken bergen Giftwolken-Schlunde.

Blaues Wunder

Die mysteriösen Tiberiumfelder gibt's jetzt in zwei Ausführungen. Die altbekannte grüne ist weit verbreitet, die neue blaue seltener und auch wertvoller. Eine Lieferung blaues Tiberium bringt Ihnen 60 Prozent mehr Credits ein als eine grüne Ernterladung. Doch das blaue Zeugs birgt ein tödliches Gefahrenpotential: Bei Beschuß explodiert es, ein mit blauem Tiberium gefüllter Sammler wird dadurch zur rollenden Bombe. Auch die grünen Standardfelder sind gefährlich, denn sie verletzen Infanteristen, die auf ihnen herumspazieren. Hinzu kommt, daß angeschlagene Mutanten und Nod-Cyborgs auf Tiberiumfeldern Hitpoints zurückgewinnen. Nod nutzt sogar die neuen, orangen Tiberiumabfälle: Spezielle Ernter bringen den Stoff in Abfallanlagen, die daraus chemische Kampfmittel gewinnen. Raketensilos packen die tödliche Fracht in die gefürchteten Langstrecken-Chemieraketen. Die Ressourcen lassen sich besser zu Kampfzwecken nutzen als in **Age of Empires 2** – dort müssen Sie schließlich nicht damit rechnen, daß ein Baum einen Ritter anfällt.

Beide Tiberiumversionen regenerieren langsam, sofern sie im Umfeld einer Tiberiumknolle liegen. Leider verhalten sich die Sammler manchmal recht dösig und steuern lieber ein weit entferntes Tiberiumfeld an, anstatt das regenerierte vor den Basis-Toren abzuernten.

Saftlos kraftlos

Während Nod wie früher kleine und große E-Werke errichten darf, kann GDI zwei Turbinen an seine Standard-Kraftwerke koppeln, um die doppelte Energiemenge zu erhalten. Ein Stromausfall hat in einer **C&C** 3-Basis noch verheerendere Auswirkungen als in den GameStar-Büros kurz vor Redaktionsschluß: Die Stellung ist bei einem Angriff so gut wie wehrlos, weil die Abwehrbatterien schweigen. Vor allem Nod kriegt dann die Energie-Krise, denn ihre praktischen Laserzäune fallen aus, der Feind kann ungehindert in die Basis eindringen. Gewiefte Strategen knacken deshalb erst die feindlichen Kraftwerke, bevor sie eine Großoffensive starten. Im Verteidigungsfall nehmen Sie einzelne Bauwerke notfalls vom Stromnetz, um Energie zu sparen. Denn im Notfall können Sie auf die Radarstation getrost verzichten, nicht aber auf Geschütztürme und schnelle Verteidiger-Produktion.





Durch einen Luftangriff der GDI (gelb) auf das Kraftwerk unten rechts fällt in dieser Nod-Basis der Strom aus. Prompt schalten sich die Laserzäune ab, die Bodentruppen können eindringen.



GDI-Kraftwerke können Sie mit Turbinen ausbauen – das bringt mehr Energie.

Wirtschaftssystem

C&C 3: Das mysteriöse Tiberium ist der »lebendigste« Rohstoff des Genres und läßt sich prima taktisch nutzen. Auch die Energieversorgung entscheidet oft über Sieg und Niederlage; allerdings müssen Sie ständig weitere Kraftwerke bauen. Das nervt – vor allem, wenn Sie Nod spielen. Und die Ernter-KI ist zwar verbessert, aber nicht perfekt.

GameStar-Duell

7. Wirtschaftssystem

Age of Empires 2

Mit seinem umfangreichen Ressourcensystem könnte **Age of Empires 2** fast als Aufbauspiel durchgehen. Vier Rohstoffe müssen Sie in ausreichender Menge herbeischaffen, um wohlgerüstete Armeen und Flotten, florierende Siedlungen und imposante Festungen aufbauen zu können: Nahrung, Holz, Steine und Gold. Jede Ressource gewinnen Sie auf mindestens zwei Arten. Hauptsächlich durch Ihre Arbeiter, die schick animiert Vorkommen ausbeuten, zum anderen durch Märkte, in denen Sie Rohstoffe zu Wucherkursen tauschen dürfen. Karawanen und Handelsschiffe besorgen Gold bei Verbündeten – aber nur im Tausch gegen die anderen drei Ressourcen.

Bauern in Mauern

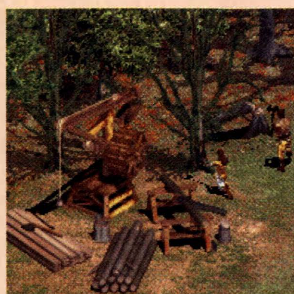
Steine und Gold bauen Ihre Arbeiter aus oberirdischem Felsgestein ab, Holz hacken sie natürlich in Wäldern. Nahrung gewinnen sie durch Jagd, Beerensammeln oder Ackerbau, und Fischerboote plündern Fischgründe. Neuerdings können Sie Schafe »erbeuten« und Richtung Dorfzentrum scheuchen, um sie dort zu schlachten, oder Fischreusen an Flußufern aufstellen. Allerdings werden Sie diese Möglichkeiten genauso selten nutzen wie Wildschweinjagd und Beerenpflücken, denn der Ackerbau ist nach wie vor am effektivsten. Zumal Sie die Felder an beliebiger Stelle selbst anlegen dürfen – vorzugsweise innerhalb Ihrer Festung.

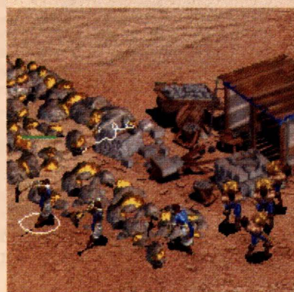
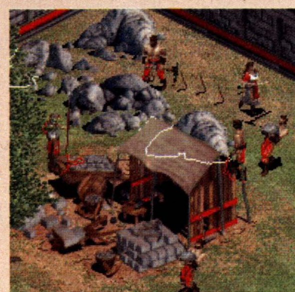
Kein Vorkommen regeneriert sich; auch Wälder oder Wildtiere wachsen nicht nach. Lediglich Äcker können Sie immer wieder anlegen, sofern Sie genug Holz haben.

Goldrausch

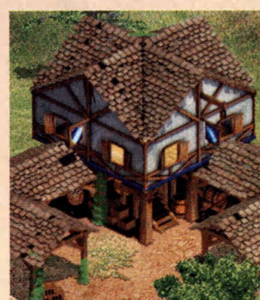
Verglichen mit **Command&Conquer3** ist der Kampf um die (sich erschöpfenden) Rohstoffe härter. Wenn Sie Goldvorkommen nicht mit einer Mauer abriegeln, schnappen Ihnen die feindlichen Computer-Arbeiter das Edelmetall glatt vor der Nase weg – sogar in Ihrer eigenen Siedlung. Stein- und Goldhaufen sollten Sie deshalb rechtzeitig sichern, da Sie sonst langfristig mit leeren Händen dastehen.

Durch Forschung erhöhen Sie wieder die Effektivität Ihrer Arbeiter. Wenn Sie beispielsweise die Schubkarre entwickeln, werden Ihre Malocher schneller und transportieren größere Mengen – die Schubkarren sind in der Spielgrafik allerdings nicht zu sehen. Im Gegensatz zum ersten **AoE** erhöht Forschung die Rohstoff-Ausbeute nicht mehr: Seinerzeit gewannen Arbeiter durch neue Technologien aus einem Baum mehr Holz, jetzt werden sie nur flotter, wodurch sich aber auch die Vorkommen schneller erschöpfen.



Arbeiter hacken Holz, liefern Nahrung, bauen Gold ab und klopfen Steine.




Fast alle Gebäude (hier das Stadtzentrum) stellen Forschungs-Icons bereit.



Neben Schiffen können nun auch Karawanen Gold bei Alliierten erhandeln, wenn Sie einen Markt haben.

Wirtschaftssystem

AoE 2: Neben Feldherrentalent ist geschicktes Wirtschaften und Forschen gefragt. Wer seine Arbeiter vernachlässigt, Vorkommen nicht rechtzeitig sichert und technologisch hinterherhinkt, steht schnell auf der Verliererseite. Die Arbeiter schuften wieder toll animiert, allerdings sind einige Arten der Nahrungsbeschaffung eher als Gimmick zu betrachten.



GameStar-Duell

8. Bedienung

Command&Conquer 3



Die **Bauleiste** ist stets eingeblendet – Sie können so auch Truppen produzieren, wenn Sie Ihre Basis nicht im Blickfeld haben.

Wie üblich ziehen Sie ein Rechteck um Truppen, die Sie anwählen möchten. Dabei können Sie aber nicht scrollen. Die rechts stets eingeblendete Bauleiste der Vorgänger ist geblieben. Selbst im dicksten Gefecht geben Sie nebenbei frische Truppen oder Gebäude in Auftrag. Während Sie Infanteristen, Vehikel und Flieger früher nur einzeln produzieren konnten, dürfen Sie neuerdings pro Truppengattung mehrere Einheiten gleichzeitig ordern. Allerdings maximal fünf: In einer Nod-Kaserne ist also beispielsweise eine Produktionsschlange aus zwei Bazooka-Infanteristen, zwei Ingenieuren und einem Cyborg erlaubt. Was dieses Fünferlimit soll, konnte uns Westwood nicht schlüssig begründen: Eine Massenproduktion wird dadurch nicht verhindert, sondern lediglich umständlicher.

Im Gegensatz zu **AoE 2** müssen Truppen und Gebäude nicht im voraus bezahlt werden. Das ist vor allem bei großen Bauvorhaben wie GDIs Mammut oder Nods Stealth-Generator eine feine Sache – so kann der Bau schon beginnen, während die Ernter noch das fehlende Tiberium-Kapital heranschaffen. Truppen-produzierenden Gebäuden können Sie Sammelpunkte zuweisen, zu denen frisch rekrutierte Einheiten dann schnurstracks marschieren. Mehrere Kasernen oder Waffenfabriken beschleunigen die Produktion nicht mehr, Sie dürfen aber nach wie vor Primärgebäude bestimmen, in denen die neuen Truppen gebaut werden.



Rückschritt: Orcas müssen Sie neuerdings einzeln aufmunitionieren.

Nervige Luftschlangen

Das Aufmunitionieren der beiden Luftwaffen ist jetzt viel umständlicher. Früher luden Orcas im Wechsel nach, wenn zu wenige Landepads bereitstanden; jetzt müssen Sie zeitraubend jeden Flieger einzeln landen und Munition aufnehmen lassen. Laut Westwood habe die praktische Funktion viele Spieler »verwirrt«.

Genauso umständlich und wenig intuitiv ist das Wegpunktesystem in **C&C** 3. So müssen Sie auf der Karte erst einen Patrouillenkurs festlegen und ihm dann die Wachtruppen zuweisen. Dadurch sind zu viele Klicks nötig, so daß viele Strategen die Routenfunktion nur ungern nutzen werden – wenn überhaupt.

Fliesenleger

Beim Bauen von Mauern wird Ihre Geduld arg strapaziert. Sie müssen jedes Teilstück einzeln produzieren und verlegen. Auch die Strompfosten der Nod treiben einen in den Wahnsinn: Sie können zwar in größeren Abständen, aber nur exakt in einer Linie aufgestellt werden. Sonst werden die Pfosten nicht verbunden. Nervig: Mauerbau klappt nicht über Höhenstufen hinweg. Daher ist es oft unmöglich, eine Basis ganz abzuschotten.

Bedienung

C&C 3: Die praktische Bauleiste sorgt für schnelles Produzieren von Gebäuden und Truppen, umständliches Scrollen ist nicht nötig. Erst bei komplexeren Aufgaben (Flieger bestücken, Bau von Festungen) zeigen sich die Tücken der Steuerung. Auch das Fünferlimit bei der Einheitenproduktion nervt. Das Wegpunkte-System ist weniger nützlich als gedacht.

GameStar-Duell



8. Bedienung

Age of Empires 2

Bei Ensembles Mittelalter-Epos nimmt das untere Bedienfeld wieder dermaßen viel Platz ein, daß die Schlachten fast im Breitwandformat zu sehen sind. Doch daran gewöhnt man sich schnell, lediglich bei der niedrigsten Auflösung (800 mal 600) ist der Spielfeld-Ausschnitt arg klein. Dafür bietet die große Bedienfläche handfeste Vorteile: Wenn Sie beispielsweise eine Armee auswählen (die bis zu 40 Einheiten umfassen kann), werden sämtliche Truppen unten durch Icons repräsentiert – inklusive Gesundheitsbalken. Dadurch wissen Sie auch dann, wie's Ihren Jungs geht, wenn Sie gerade an eine andere Kartenstelle gescrollt haben. Praktischerweise können Sie wie bei **StarCraft** gleiche Einheiten mit »Shift« und Linksklick aus einer Armee picken, um etwa sämtliche Priester abzuziehen.

Für Wegpunkte und Patrouillen ist **AoE 2** beim klassischen, intuitiven System geblieben: Erst die Truppen auswählen, dann mit »Shift« und Klick nacheinander die einzelnen Stationen markieren.

Frontenwechsel

Wenn Sie frische Einheiten rekrutieren wollen, müssen Sie das entsprechende Gebäude extra anwählen – mitten in einer Schlacht eine haarige Angelegenheit. Da Infanteristen, Reiter, Schützen, Belagerungsmaschinen und Priester in unterschiedlichen Bauten produziert werden, ist umständliches Scrollen angesagt. Deshalb sollten Sie Kaserne, Katapultwerkstatt und Co. dicht beieinander errichten. Im Gegensatz zu **C&C 3** können Sie dafür bis zu 15 Einheiten (pro Kaserne!) gleichzeitig in Auftrag geben; Sie sind nur durch die Rohstoffe eingeschränkt, da Sie frische Truppen schon bei der Bestellung bezahlen müssen.

Das Bauen ist etwas umständlicher als beim Westwood-Konkurrenten, weil Sie erst einen Arbeiter anwählen müssen, der das Gebäude hochziehen soll. Doch dafür dürfen Sie beliebig viele Bauten gleichzeitig beginnen. Praktisch ist die erweiterte Sammelfunktion der Gebäude: Sie können den künftigen Arbeitern etwa Wälder zuweisen, in denen sie Holz hacken sollen; ein frisch rekrutierter Malocher wandert dann sofort in den Forst. Das klappt auch bei Schützen, die einen Wachturm besetzen, oder Baustellen, an denen mehrere Arbeiter werkeln sollen.

Bei unserem Vorabtest wollten wir schon nach wenigen Minuten den genialen »Arbeitslosen-Button« nicht mehr missen: Ein Klick darauf, und der nächste untätige Arbeiter wird angewählt. So können Sie in Sekundenschnelle checken, wer gerade faul herumlungert. Denn wenn ein Dorfbewohner seinen Job erledigt hat, sucht er sich keinen neuen.

Alarmstufe Rot

Bei feindlichen Angriffen rettet der Glocken-Button Menschenleben. Wenn Sie den drücken, flüchten die Bürger Richtung Dorfzentrum und schießen auf die Angreifer; sobald die Gefahr vorüber ist, nehmen sie mit einem weiteren Glockenklick ihre alte Arbeit wieder auf.

Der – im Vergleich zu **C&C 3** viel wichtigere – Festungsbau geht flott von der Hand. Mit der praktischen Zieh-Funktion verlegen Sie Mauern von Eckpunkt zu Eckpunkt. Das geht auch über Höhenstufen hinweg. Außerdem sehen Sie, wie die fertige Mauer verlaufen wird.



Auch lange Mauern lassen sich mit der praktischen Zieh-Funktion bequem und zügig errichten.



Wenn Sie frische Truppen ausheben wollen, müssen Sie ins Dorf zurückscrollen, um die Kasernen anzuwählen.



Die Flagge markiert das Zielgebäude der Kaserne: Unsere neuen Armbrustschützen marschieren sofort in den Wachturm.

Bedienung

AoE 2: Weil das historische Epos Forschung bietet und das umfangreichere Wirtschaftssystem hat, sind zwangsweise mehr Icons und Befehle nötig. Diese Interfacefülle wird elegant gemeistert. Die Grundfunktionen Rekrutierung und Siedlungsbau sind umständlicher, dafür aber insgesamt mächtiger. Profis haben auf Wunsch mehr Icons als Einsteiger.



GameStar-Duell

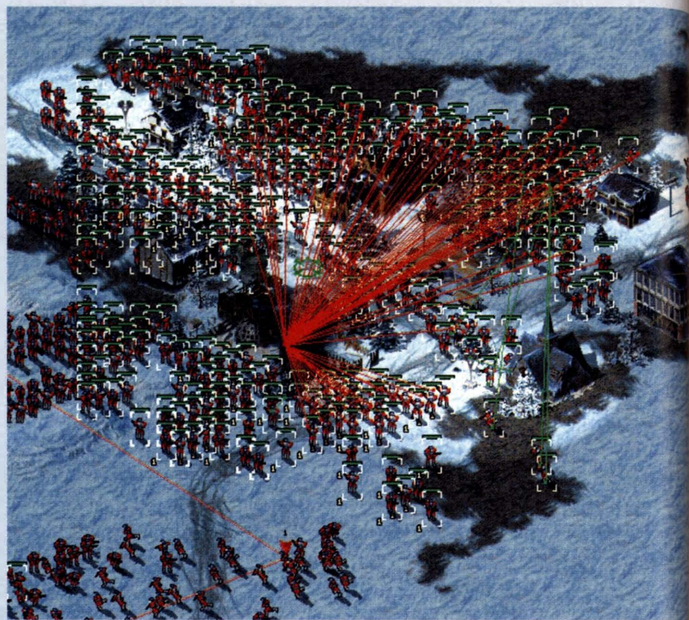
9. Technik, Fazit

Command&Conquer 3

Optisch setzt **C&C 3** auf den alten Pixellook, hinter dem sich aber eine neue Engine verbirgt: Dank Voxelspace-Technologie sind zum einen die Vehikel und Flugzeuge in alle Richtungen neigbar – nur die Infanteristen wirken so pummelig wie eh und je. Zum andern sind die Schlachtfelder sehr dynamisch, da sich die meisten Kacheln, aus denen jede Karte besteht, heben und senken lassen – das macht zum Beispiel Krater nach einem Raketeneinschlag möglich.

Geringer Prozessor-Hunger

In Sachen Hardware-Anforderungen zeigt sich **C&C 3** recht moderat, auch auf kleineren Rechnern sollte es in der Auflösung von 640 mal 480 Pixeln laufen. Übersichtlicher, aber nicht zwingend erforderlich ist die Auflösung von 800 mal 600 – pikanterweise ist das die höchste Auflösung von **C&C 3**, aber die niedrigste von **AoE 2**. Deshalb verwundert es nicht, daß die Grafik von **C&C 3** wesentlich weniger detailliert wirkt als beim Konkurrenten. Dafür spratzt und zischt es auf dem Schlachtfeld, daß es nur so eine Freude ist. Bei zwei Netzwerk-Testspielen kam es zu regelmäßigen, kurzen Rucklern, die aber das Spielgefühl nicht beeinträchtigten. Nur bei extrem vielen Einheiten auf dem Bildschirm wird **C&C 3** langsam – dann dauert sowohl das Scrollen als auch die Befehlsannahme deutlich länger.



Nur bei extrem vielen Einheiten gerät die Performance von C&C 3 ins Wanken.



Das Zufallskarten-Menü ist komfortabel und bietet eine Vorschau-Funktion.

Großer Speicherbedarf

Zwar verbraucht die Installation von **C&C 3** nur etwa 130 MByte, doch häufige Abstürze beim Testspielen machten uns stutzig. Eine Nachfrage bei Westwood-Präsident Sperry ergab, daß für das reibungslose Funktionieren des Spiels zusätzlich 550 MByte auf der Festplatte frei sein sollten – angeblich benötigt die Voxel-Engine diesen immensen Platz. Westwood weist außerdem darauf hin, daß bei manchen Grafikkarten 32 MByte RAM zuwenig sein könnten. Zudem kann es zu Performance-Problemen beim CD-Zugriff durch das Abspielen der Musik kommen – in diesem Fall sollten Sie die Musikdateien zusätzlich auf Ihren Rechner kopieren.

Auf den komfortabel auswürfelbaren Zufallskarten können acht Teilnehmer spielen, wahlweise agieren Sie auch allein gegen bis zu sechs Computergegner. Mit einer **C&C 3**-Packung können zwei Spieler im Multiplayer-Modus per Netzwerk agieren, das ist mittlerweile guter Standard.

Jörg Langer



Brachiale Gefechte, bebendes Gelände

Was ist C&C 3 nicht? Ein völlig neues Spiel. Es ist auch keinesfalls so richtungsweisend wie seinerzeit der erste Teil. Und es setzt auch keine technischen Maßstäbe nach oben – im Gegenteil.

Was aber ist C&C 3? Ganz klar das bislang beste Echtzeit-Strategiespiel, das Sie kaufen können. Bis auf wenige unverständliche Rückschritte (Stichwort Helikopter-Nachladen) hat Westwood konsequent an den Tugenden gefeilt, die C&C zur beliebtesten PC-Spieleserie überhaupt gemacht haben: Ausgefeilte Einheiten, spannende Missionen, cooles Drumherum. Mit einer endgültigen Bewertung der Einheitenbalance und Gegner-KI möchte ich noch warten, bis ich das Spiel lange genug im Multiplayer-Modus spielen konnte. Dennoch steht für mich fest: Alle alten Fans werden vom Tiberium Krieg begeistert sein.

An der Spitze – doch für wie lange?

Ich kann aber Martins Begeisterung für AoE 2 verstehen, das etwas andere Akzente setzt und genauso motivierend wirkt. Welches Spiel sich tatsächlich am Jahresende auf dem Spitzenplatz des Echtzeit-Genres behauptet, wird sich erst nach der Veröffentlichung des Konkurrenzprodukts zeigen. Bis dahin gibt es für mich nur ein Echtzeit-Spiel: Command&Conquer 3.

Command&Conquer 3

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Westwood
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 680 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 16fach CD	Pentium II/300 128 MByte RAM, 24fach CD

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Noch nicht abschließend bewertbar

Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht bewertbar. Die Note erfahren Sie per Internet- oder Telefon-Update, siehe Seite 87.

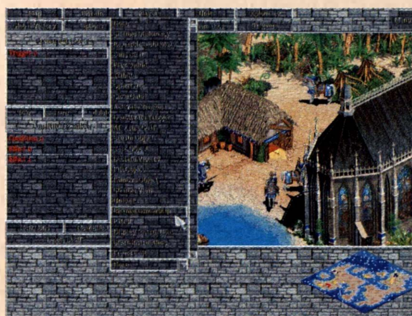
Echtzeit-Spiel mit coolem Ambiente und ausgefeilten Einheiten.



9. Technik, Fazit

Age of Empires 2

Mit drei Auflösungen durchs Mittelalter: In **Age of Empires 2** können Sie jederzeit zwischen 800 mal 600, 1024 mal 768 sowie 1280 mal 1024 Pixeln umschalten. Doch in der höchsten Auflösung ging unser Vorabtestmuster auf einem Pentium II/300 bei Schlachten merklich in die Knie, wir mußten auf die mittlere umschalten. Bis zum geplanten Release Ende September kann sich die Performance allerdings noch verbessern. **AoE 2** belegt momentan rund 180 MByte auf der Festplatte.



Der eingebaute Karten-Editor ist sehr mächtig, aber trotzdem leicht zu bedienen.

Massenschlacht oder Scharmützel?

Wie im Vorgänger gibt's wieder ein Bevölkerungslimit: In den vier Kampagnen sind diesmal maximal 75 Untertanen erlaubt, in Einzel- oder Multiplayerpartien bis 200. Wir versuchen zur Zeit, Ensemble zur Erhöhung des Kampagnenlimits zu überreden. Auch wenn Sie die Feldzüge gemeistert haben, ist der Spielspaß noch lange nicht zu Ende. Dafür sorgen einmal Zufallskarten in sechs Größen und 15 Typen (etwa »Kontinental«), die Sie in mehreren Modi spielen können. Bei »Deathmatch« starten Sie mit Unmengen von Ressourcen, »Königsmord« bläst zur Jagd auf den gegnerischen Heerführer. Vorher dürfen Sie mit Computerspielern Teams bilden. Nettes Bonbon: Mit »Record Game« können Sie eine komplette Partie filmen und später abspielen. Außerdem gibt's wieder einen sehr mächtigen Editor, mit dem Sie einzelne Szenarios oder ganze Kampagnen basteln.

Multiplayer-Freuden

Bis zu acht menschliche Strategen passen in eine Multiplayer-Partie, wahlweise ersetzt der Computer fehlende Herrscher. Dabei werden TCP/IP- sowie LAN-Verbindungen unterstützt, für Zweiermatches Modem oder serielles Kabel. Für Internet-Schlachten wird jeder Spieler eine CD benötigen. Ob das auch für Netzwerke gilt, ist noch offen – wir hoffen hier auf größere Kundenfreundlichkeit. Damit die Partien nicht ewig dauern, läßt sich ein Zeitlimit festlegen. MD CS LA





Die gleiche Spielszene in der niedrigsten (oben, 800x600) und der höchsten Auflösung (unten, 1280x1024), die viel mehr Übersicht bringt.

Martin Deppe



Wahrhaft königlich

Liebe C&C-Fans, verzeiht mir meinen »Frevel«, aber mein knapper Favorit heißt Age of Empires 2. Schöner und aufregender als in diesem Epos kann ich in keinem anderen historischen Strategiespiel kämpfen. Und diese lebendige Zeitreise gefällt mir nun mal einen Tick besser als die futuristischen Gefechte von C&C 3. Letztere kommen in meinen Privat-Charts aber gleich an zweiter Stelle.

Brillante Belagerungen

Klar, AoE 2 ist nicht perfekt: Die Schlachtfelder sind vergleichsweise statisch, die öden Briefings belohnen mich nicht für bestandene Missionen. Doch aufregende Belagerungen, toll animierte Truppenformationen und das Wettrennen um Ressourcen und Technologien trösten dicke darüber hinweg. Meine einzige Sorge ist, daß aus Feintuning-Gründen bei Ensemble oder Marketing-Überlegungen bei Microsoft die fertige Version vielleicht erst im Oktober kommt. Lassen Sie uns das Beste hoffen...

Age of Empires 2

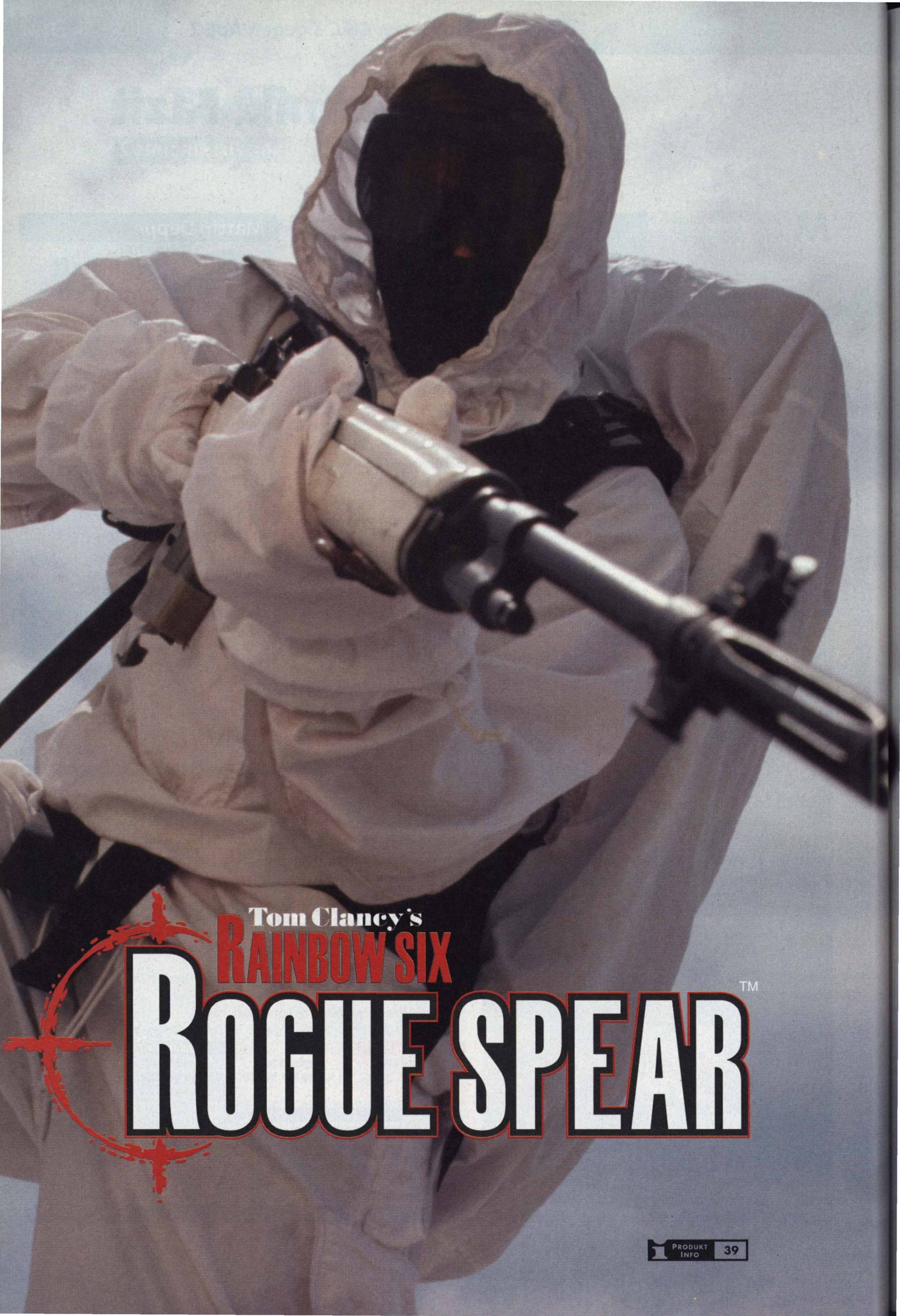
Genre: Echtzeit-Strategie | Hersteller: Ensemble Studios
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis | System: Windows 95
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.) | Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: steht noch nicht fest | Festplatte: ca. 185 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: O Direct3D O 3Dfx O Open GL O Power VR O Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 2fach CD	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/450 128 MByte RAM, 32fach CD

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Noch nicht abschließend bewertbar

Keine Wertung, da dem Vorabtest eine Betaversion zugrunde liegt.

Hervorragend animiertes Aufbau- und Schlachten-Epos.


Tom Clancy's
RAINBOW SIX
ROGUE SPEAR
TM



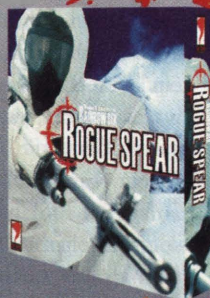
Zögern kostet Menschenleben!

NEUER EINSATZ FÜR RAINBOW SIX

- 18 neue Missionen, u.a. die Befreiung eines entführten Jumbo-Jets
- Wiederholungs-Option: Zeichnen Sie Ihren Einsatz auf und sehen Sie ihn sich nach der Mission aus verschiedenen Perspektiven an
- Scharfschützen: neue Team-Mitglieder, neue Waffen, neue Einsatzplanung für die besten Schützen
- Verbesserte Team-KI
- Neue Waffen und Spezialgegenstände
- Mehr und unterschiedliche Reaktionen von Terroristen und Geiseln
- Verbesserte Special Effects bei Waffen und Explosionen
- Verschiedene Wetterbedingungen, zum Beispiel bei Regen und Schneefall
- Mit Joystick spielbar









COMING SOON OCTOBER '99

WWW.TAKE2.DE

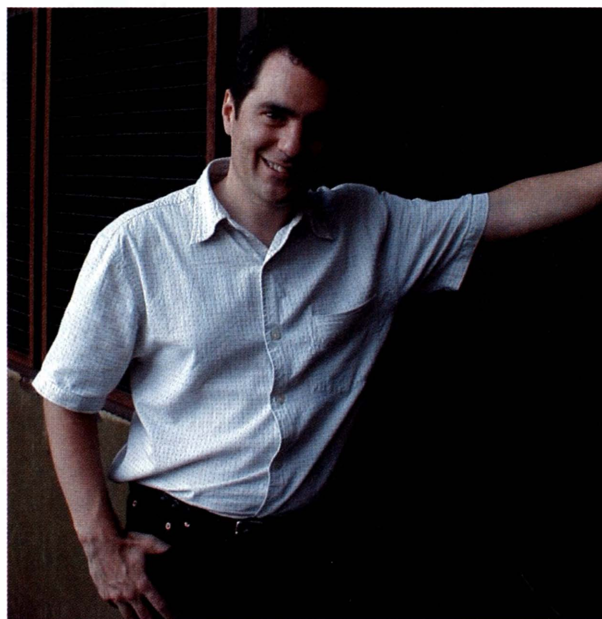






Interview mit Brett Sperry

Der C&C-Vater packt aus



Wußten Sie, daß Command & Conquer ursprünglich ein Fantasy-Spiel werden sollte? Westwood-Gründer Brett Sperry plaudert über die Vergangenheit und Zukunft der Echtzeit-Serie.

Westwood startete vor 14 Jahren wie so viele Software-Häuser: als Garagenfirma. 1985 gründete Brett Sperry (35) zusammen mit Louis Castle den Minibetrieb, der sich einige Jahre lang mit Umsetzungen auf andere Computersysteme über Wasser hielt. Nach Eigenkreationen wie Lands of Lore und Command&Conquer gehört Westwood heute zur Weltspitze der Spieleentwickler. Jörg Langer befragte den Westwood-Präsidenten über die erfolgreichste Echtzeit-Strategie-Reihe.



Westwood schuf 1992 das erste echte Echtzeit-Strategiespiel: Dune 2

GameStar Brett, wieso sind die Command&Conquer-Spiele so erfolgreich?

Sperry Viele Leute wissen das nicht, aber die Wurzeln von Command &Conquer liegen eigentlich bei Dune 2, das wir 1992 veröffentlicht haben. Mit diesem Projekt haben wir eine ganz neue Dynamik in das Strategiegenre gebracht: Die Idee der Echtzeit und die Art, sie zu bedienen; den Seitenbalken, bei dem du einfach auf alles klicken kannst. Nur ein kleiner Teil des Interfaces war versteckt, es war alles ganz offen und immer verfügbar. Wir waren damit sehr zufrieden und hatten auch sofort Erfolg mit Dune 2.

> „C&C 1 übertraf alle unsere Erwartungen."

GameStar Auch wenn es sich nicht annähernd so gut verkauft hat wie C&C 1.

Sperry Das stimmt. Command&Conquer übertraf alle unsere Erwartungen, die verkauften Stückzahlen gingen in die Millionen. Trotzdem waren wir mit Dune 2 sehr erfolgreich. Damals wurde noch eine Menge raubkopiert; wir haben Dune 2 dennoch eine halbe Million Mal verkauft.

GameStar Ursprünglich sollte Command&Conquer ja ein Fantasy-Spiel werden...

Sperry Ja, in den ersten Tagen nach Dune 2 wollte ich eine Fantasy-Story entwerfen, mit Zauberern und Kriegern. Aber zu dieser Zeit habe ich den Golfkrieg verfolgt, und war fasziniert von moderner Kriegsführung. Wir haben dann das Fantasy-Projekt gestoppt und die Arbeit an dem aufgenommen, was schließlich C&C 1 geworden ist. Mit Nod, GDI und dem epischen

Kampf zwischen diesen beiden Parteien.

GameStar **Und das Fantasy-Thema hast Du komplett zu den Akten gelegt?**

Sperry Nein! Aber wir waren so erfolgreich, daß ich erst einmal die ganze C&C-Geschichte zu Ende erzählen wollte. Für Command &Conquer habe ich all meine Energie in die Gestaltung der Welt gesteckt. Und ich kann mich ja nicht zerreißen.

GameStar **Ist ein reales Setting einfacher umzusetzen als Fantasy?**

Sperry Ich glaube schon. Einer der Vorteile eines modernen Hintergrunds ist, daß du auf der Basis bekannter Vorstellungen arbeitest. Du mußt zum Beispiel nicht erst erklären, was ein Kraftwerk macht, oder ein Panzer. Bei Fantasy ist das weniger klar: Oh, Zaubersprüche – wofür sind die eigentlich gut? Ich finde, eine der Herausforderungen für jeden Designer in der Branche ist es, den Inhalt seines Spiels so zugänglich und unterhaltsam wie möglich zu machen. Ich bin mir sicher, daß das auch im Fantasy-Genre geht. Und wer weiß, vielleicht zeigen wir euch eines Tages unsere Version davon.

GameStar **Aber die Command&Conquer-Serie spielt zunehmend in der Zukunft. Im dritten Teil kann man längst nicht mehr vom Aussehen jeder Einheit auf deren Zweck schließen.**

Sperry Stimmt, einige der Einheiten sind definitiv etwas exotischer. Trotzdem sind die meisten Truppen noch sehr konventionell. Denn es gibt keinen Grund, an etwas herumzudoktern, was nicht kaputt ist. So wirst du im neuen Command&Conquer zum Beispiel auch wieder Infanterie sehen; allein deshalb, weil sie sich für einige Dinge besonders gut eignet – wie der Ingenieur oder der Typ mit dem Raketenwerfer. Grundlegende Dinge wie Artillerie oder Flugzeuge wird es auch in C&C 4 noch geben.

„Du mußt nicht erst erklären, wofür ein Panzer gut ist."

GameStar **Verglichen mit den 120 Einheiten von Total Annihilation klingen eure 20 pro Seite ziemlich wenig.**

Sperry Oh, die haben mindestens 120, da kommen ja noch die ganzen Truppentypen aus dem Internet dazu. Die Jungs von Total Annihilation verfolgen einen anderen Ansatz als wir, und der ist auch okay. Für Command& Conquer wäre dieses System allerdings nicht sehr passend. Weil ich denke, daß es bei C&C darum geht, verschiedene Strategien auszuprobieren und viel Zeit damit zu verbringen. Eines der besonderen Dinge ist, daß jede Einheit ganz eigene Vorteile und auch Schwächen hat. Und ich glaube, wenn du jede Menge Einheiten ins Spiel schmeißt, verschwindet diese Balance, und die Wiederspielbarkeit leidet.

„Zu viele Einheiten zerstören die Spielbalance."

GameStar **Aber warum sollte ein Spieler auf der Seite der Nod noch Infanterie bauen, wenn er Cyborgs haben kann?**

Sperry Wegen der Kosten! Das ist ein Teil der Magie von Command&Conquer: Willst du die günstige Infanterie ausbilden, oder die fortschrittlichen Cyborgs, die stärker und haltbarer sind? Nun, die Cyborgs brauchen doppelt so lange zur Fertigstellung, und sie kosten natürlich auch mehr. Es kommt also auf deine momentane Strategie an.



Ausgewogene Einheiten und dynamisches Spielfeld sind die Stärken von C&C 3.

GameStar **Was sind Deine Lieblingseinheiten für die beiden Parteien?**

Sperry Ich liebe den Mammut Mark 2 der GDI, von dem man immer nur einen haben kann. Seine Railgun zerstört praktisch alles mit einem oder zwei Schüssen. Beim Austesten der Spielbalance haben wir natürlich auch mal probiert, mehrere davon auf dem Spielfeld zu erlauben, aber das war einfach zuviel Feuerkraft. Auf der Seite der Nod habe ich eine ganze Menge Vorlieben. Ich mag den Stealth Generator. Die Idee, deine ganze Basis verstecken zu können, finde ich sehr spannend. Sehr viel Spaß macht auch der Cyborg Commander. Besonders, als ich ihn das erste Mal im Spiel gesehen habe, und er in zwei Hälften geschnitten wurde; weil er eine Maschine ist, schießt er trotzdem weiter.

GameStar **Ist Nod mit seinen Stealthtruppen und un-**

C&C – Renegade

Das nächste Projekt im Command&Conquer-Universum wird keine Echtzeit-Strategie, sondern ein waschechtes Actionspiel sein. In Renegade schlüpfen Sie in die Haut eines C&C-Infanteristen, der aus der 3D-Perspektive Bodenmissionen erfüllt. Die Infiltration einer Basis soll ebenso mit dazugehören wie Sabotageaktionen. Natürlich werden auch Taktik und Strategie eine Rolle spielen, vorsichtiges Schleichen wird manches Mal erfolgreicher sein als Sturmangriffe. In einigen Missionen steht Ihnen ein Trupp Soldaten zur Seite, den sie ähnlich wie in Hidden & Dangerous kommandieren dürfen. Brett Sperry verspricht, daß die KI der Computerkollegen deutlich besser ausfallen wird als in anderen Spielen: »Wir haben eine Menge Durchbrüche geschafft – nicht zuletzt auch dank C&C 3. Das hat uns nämlich zu einem ganz neuen Ansatz beim KI-Problem und bei den Wegfindungsroutinen geholfen.« Der Einsatz der Bodentruppen soll im Winter dieses Jahres losgehen.

C&C 4

Command&Conquer 4: Tiberian Dawn ist das Ende der ersten C&C-Trilogie. Die Geschichte und die Technik sind noch streng geheim, trotzdem verriet Brett Sperry erste Informationen. So wird C&C 4 nicht noch weiter in der Zukunft spielen, sondern direkt an Tiberian Sun anknüpfen. Der Kampf zwischen den beiden Parteien läuft auf eine finale Entscheidung hinaus: Die Bruderschaft von Nod will den Widerstand der GDI endgültig vernichten, koste es, was es wolle. Während die Bruderschaft mit Guerillataktiken angreift, setzt die GDI verstärkt auf Verteidigung und Sicherheit ihrer Truppen. Der Einfluß von Tiberium wird sich vor allem auf der Seite von Nod deutlicher bemerkbar machen. Brett Sperry deutete weitere Mutanten-Einheiten an: »Nod wird sich so entwickeln, wie es ihrer Philosophie entspricht.« Fest steht zumindest, daß Westwood nicht vorschnell auf jeden Technologie-Zug für den PC aufspringen wird. So scheint eine DVD-Version unwahrscheinlich; die zwei CDs für je eine Partei haben sich gut bewährt. Ob Westwood an der Voxelengine festhält, steht noch nicht fest. Sperry: »Das kommt vor allem darauf an, welche Spiele-Hardware in zwei Jahren verbreitet ist.«

terirdischen Einheiten nicht im Vorteil? Wie halte ich zum Beispiel einen Maulwurf-Transporter mit Ingenieuren davon ab, meine Bauanlage zu zerstören?

Sperry Es gibt ein paar Strategien, die dagegen funktionieren. Wir haben ja jetzt Betonplatten eingeführt. Den meisten Leuten würde ich also empfehlen, die ganze Gegend um die Basis zuzupflastern. Eine gute Idee ist es auch, Mauern um die Bauanlage und alles andere zu errichten, in das niemand hinein und hinaus muß. Natürlich empfiehlt es sich auch, ein paar Einheiten zur Verteidigung in der Basis zu lassen – das vergessen die Leute gerne! Und außerdem ist da der Mobile Sensor Ray. Stell' ein oder zwei davon aufs Spielfeld, und du kannst die Maulwürfe schon von weitem kommen sehen. Es gibt eine Menge Gegenmaßnahmen für jede Strategie.



In C&C 3 halten exotischere Einheiten Einzug, hier der Banshee.

GameStar Welches Feature gefällt dir in C&C 3 am besten?

Sperry Ich bin sehr zufrieden damit, wie detailliert und beeinflußbar das gesamte Schlachtfeld ist. Ich mag auch die dezenten Lichteffekte auf den Karten; in einigen Missionen wird es langsam dunkler oder heller, während man spielt. Das ganze Voxelsystem für die Einheiten einzubauen, war eine recht teure Angelegenheit, was den Speicherverbrauch betrifft – Voxel fressen eine Menge RAM. Die Grafik ist übrigens eins der Dinge, das den Spielern nicht auf Anhieb gefällt; aber sie wissen es zu schätzen, wenn sie dann wieder andere Spiele sehen. Vor allem wegen des stufenlosen Drehens und Kippens der Einheiten, wie sie auf Schockwellen reagieren, wie abgeschossene Flugzeuge in Spiralen zu Boden stürzen.

GameStar Viele Spieler werden das Voxelsystem im Vergleich zu modernen 3D-Engines trotzdem veraltet finden.

Sperry Es gab ja inzwischen ein paar Experimente mit der Polygontechnik und 3D-Karten, die du dir dafür natürlich kaufen mußt. Letztes Jahr kamen einige solche Spiele heraus. Ich habe die selbst gespielt, und mir ist aufgefallen, daß man eigentlich nicht richtig strategisch vorgehen kann. Weil du viel zuviel Zeit damit verbringst, die Kamera zu bewegen und zu drehen und zu zoomen, und es doch nie perfekt ist. Ich finde, das lenkt vom eigentlichen Spiel ab. Und es gibt mir ein wenig das Gefühl, die Kontrolle verloren zu haben. Ich glaube, den Spielern gefallen neue Technologien und Extras, aber am Ende wollen sie ein gut spielbares Programm haben. Besonders, wenn sie gegen einen Freund antreten; dann wollen sie nicht verlieren, nur weil sie einen falschen Kamerawinkel hatten.

„Age of Empires 2 ist keine Konkurrenz.“

GameStar Macht euch Age of Empires 2 Konkurrenz?

Sperry Ich glaube nicht. Wir bringen nur alle paar Jahre ein Echtzeit-Strategiespiel heraus, und die Age of Empires-Leute genauso. Die Spiele selbst sind total unterschiedlich. Ich bin ein Fan von AoE und habe es selbst lange gespielt; aber es ist kein Command&Conquer. Es ist anders, es hat einzigartige Mechanismen. Ich kann mir nicht vorstellen, wie Age of Empires C&C schaden könnte.

GameStar Warum hat die Fertigstellung von C&C 3 so lange gedauert?

Sperry Wenn eure Leser das Spiel spielen, werden sie das verstehen. Anfangs werden sie vielleicht gar nicht alles entdecken; aber mit der Zeit erschließen sich all die kleinen Details, über die wir gesprochen haben: Das 3D-Schlachtfeld, die Atmosphäre, die neuen Einheiten, die neuen Taktiken, die Dynamik, der Skirmish-Mode, die Story, die so viel besser ist als vorher.

GameStar Habt ihr im letzten halben Jahr noch grundlegende Dinge geändert?

Sperry Wir sind nur sehr wenig von unseren ersten Designideen abgewichen. Im letzten Jahr haben wir vielleicht ein oder zwei neue Sachen eingebaut. Aber der Großteil der Elemente war schon vor Jahren beschlossen und mußte nur programmiert und perfektioniert werden. Nur einige Dinge, wie der Kartengenerator, waren ursprünglich nicht geplant. Vor sechs bis acht Monaten haben wir dann endgültig aufgehört, neue Features einzubauen.

Das Team

Unser Leserin Roswitha Kriemann (29) aus Berlin möchte vom GameStar-Team folgendes wissen:

»Wo würdet Ihr gerne leben?«

Echte Spieleredakteure können in fast jeder Umgebung existieren. Sie muß nur wohltemperiert und von warmem, freundlichem Monitorlicht beschienen sein.



Gunnar Lott

Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele

»In der realen Welt bin ich mit Deutschland als Lebensmittelpunkt ganz zufrieden. Allerdings würde ich gerne mal das eine oder andere Jahr in einer fiktiven Welt verbringen: Im guten, alten Mittelerde beispielsweise. Oder im niedlichen Märchenland Kyrandia. Oder als reicher Müßiggänger in der komfortablen Zukunftswelt des Romans Hyperion.«



Mick Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Den Sommer würde ich gerne in meiner Villa an der Riviera verbringen, im Winter wäre ein Chalet in Aspen genau nach meiner Kragenweite. Da ich auf beides noch kräftig hinspare, wäre ich vorübergehend auch mit einem Anwesen in Grünwald zufrieden. Preisgünstige Angebote im Rahmen eines durchschnittlichen Redakteursgehalts erwünscht.«



Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Während Martin mit 100.000 Rucksack-Touristen in Connemara abhängt, sitze ich auf der Halbinsel Beara. Dort ergötze ich mich an schroffer Küste, leutendgrünen Waldlichtungen, begrünten Hügeln – und kaum Leuten. Daß die Farbe Grün so oft vorkommt, liegt leider am Dauerregen – mehr als zwei Monate im Jahr würd' ich's nicht in Irland aushalten.«





Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget

»Geld spielt keine Rolle? Dann würde ich gern auf einem umgebauten Flugzeugträger residieren. Da soll ja eine ganze Kleinstadt reinpassen, samt Kino, Kneipen, Satellitenanlagen usw. Die würde ich dann jeweils dem Land angliedern, auf das ich grade Bock hätte. Außerhalb der Dreimeilenzone ankern, versteht sich. Sonst klopft noch's Finanzamt an.«



Walter Reindl

3D-Action-Spiele, Hardware

»Ich hätte da gerade mal zwei grundsätzliche Vorgaben: Nah am Wasser und warmes Klima während des ganzen Jahres. Am besten würde daher wohl eine griechische Insel meine Wünsche treffen. Aber vorher müßte natürlich der Internet-Anschluß stehen, denn auf meine abendliche Partie Half-Life möchte ich nur sehr ungern verzichten.«



Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Das meiste, was man als Mensch so braucht, gibt's wohl gleich um die Ecke im wunderschönen Italien: Malerische Landschaften, gutes Wetter, schmackhaftes Essen, süffigen Wein, hübsche Frauen und schnelle Autos. Außerdem prägt mich meine angeborene Gemütlichkeit. Auch von daher wäre ich auf dem Stiefel ganz gut aufgehoben.«



Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»In Connemara, an der irischen Westküste, gibt's haufenweise alte Burgen. So ein Gemäuer würde ich komplett renovieren und im Ex-Verlies eine Computerzentrale im James-Bond-Stil einrichten. Und einen Tunnel zum nächsten Pub buddeln – damit ich beim irischen Dauerregen nicht pitschepatschenaß werde, wenn ich mein Guiness hole.«



Christian Schmidt

Budgetspiele, Jump-and-runs, Adventures

»Das paradiesische kleine Mittelamerikaland Costa Rica soll ein sehr schöner Fleck sein. Mal abgesehen von den Schlangen, Vulkanen, Hurrikanes und Dauerregen. Aber die lockere Lebensart der Südländer ist eine willkommene Abwechslung zur förmlichen Steifheit mancher Deutscher. Und außerdem soll man auf Schritt und Tritt Tucans begegnen.«



Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Ich würde gerne in der amerikanischen Wüste leben, nahe der Area 51. Abends gucke ich mir den Sonnenuntergang an, plaudere ein bißchen mit ET und bespreche mit Chewbacca die neusten Trends in der Herren-Strickmode. Vielleicht schauen ja diese Typen mit den X-Akten unterm Arm mal vorbei – obwohl, diese Städter sind – ja immer so gestreßt.«

Das Testsystem

Im Wertungskasten fassen wir alle Fakten zu einem Spiel kompakt zusammen. Direct 3D und Open GL geben allgemeine Standards an, die von praktisch jeder modernen 3D-Karte beherrscht werden.

Raumschiff GameStar 25

Genre:	Echtzeit-Strategiespiel	Hersteller:	IDG Entertainment
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 5 bis 60 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 16 (Internet)

3D-Karten: ● Direct3D ● 3Dfx ● Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
486/100 8 MByte RAM, 2fach CD Direct3D	Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Grafikkarte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Sehr gut



Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.

Die Einzelwertungen

Grafik: Wie flüssig sind die Animationen, wie schön ist die Grafik, wie sauber das Scrolling, wie gut die 3D-Engine? Auch Zwischensequenzen und Videos lassen wir (leicht) in diese Note einfließen.

Sound: Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel, nervt sie vielleicht nach einigen Stunden?

Bedienung: Je besser und einstiegsfreundlicher das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo-Funktion) geboten wird, desto höher fällt die Bedienungs-Wertung aus.

Spieltiefe: Hiermit bewerten wir hohe Komplexität, abwechslungsreiche Levels, zahlreiche Spielvarianten oder knackige Rätsel. Die Spieltiefe ist ein guter Indikator für Langzeitmotivation.

Multiplayer: Ist der Mehrspieler-Modus nur eine lieblose Dreingabe, oder steckt Überlegung dahinter? Gibt es spezielle Optionen, extra angepaßte Levels oder Kampfberichte?



GameStar

Auszeichnung für Ausnahmespiele.

Mit dem **GameStar**-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außerordentlichen Spielwitz, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der **GameStar** ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine bestimmte Prozentwertung gekoppelt.

Allgemeine Daten

Im oberen Teil des Wertungskastens finden Sie Daten wie **Genre**, **Hersteller** und **Preis**.

3D-Karten

Bei **3D-Karten** sagen wir Ihnen, welche 3D-Chips speziell unterstützt werden. Die drei wichtigsten sind einzeln aufgeführt. **Direct 3D** und **Open GL** betreffen zusätzlich 3D-Karten mit allen anderen Chips. Wird eine 3Dfx-Karte nur per Direct 3D angesprochen, bleibt der 3Dfx-Kreis grau – trotzdem läuft das Spiel in 3D.

Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) ein Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit meist nicht. **Standard** (gelb) heißt: Hiermit macht das Programm Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. **Optimum** (grün) ist die Idealausstattung für maximalen Spielspaß. Dazu können auch spezielle Eingabegeräte oder spezielle 3D-Grafikkarten gehören.

Die Spielegenres

Jede Spiele-Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-25-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mechspiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.

Die Spielspaß-Wertung

90% und mehr

Nur absolute Ausnahmeprogramme bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Meßlatte für ihr jeweiliges Genre ein Stück nach oben und sind ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet sehr gute Spiele, die ein Genre nahezu perfekt auszreizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich gute Spiele, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie Neuauflagen bekannter Ideen oder Programme, die für Genre-Freunde zwar sehr ansprechend sind, themenfremde Spieler aber eher kalt lassen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind überdurchschnittliche Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart verhindern einige Ungereimtheiten unbeschwerten Spielspaß.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um Durchschnittskost, deren positive und negative Aspekte sich die Waage halten. Fazit: mittelmäßig.

30% bis 49%

Diese Spiele haben starke Schwächen und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor Finger-weg-Spielen: Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese öden Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den miesesten Spielen der PC-Geschichte.

Action

Peter Steinlechner



Treppensteigen in 3D

Sie gehen eine Treppe hinauf. Wie machen Sie das?
A) Vor Ihrem inneren Auge erscheint ein Abbild Ihrer selbst und erklimmt vor Ihnen die Stufen.
B) Sie gucken einfach auf die Stiege und stiefeln nach oben.
Klar, die Antwort lautet B. Immer mehr Spielehersteller sehen das offenbar anders. Ich unterstelle mal, daß deren Marketing-Abteilungen möglichst viele Hochglanzposter und Kaffeetassen mit einer im Spiel stets sichtbaren, möglichst hübschen Hauptfigur bedrucken wollen. Anders kann ich mir jedenfalls kaum erklären, warum immer mehr Actiontitel nicht in der naheliegenden und natürlichen Ich-Perspektive ablaufen.

Was bei **Tomb Raider** aus spielerischen Gründen noch Sinn macht, muß bei anderen Programmen kein Vorteil sein. So gut mir etwa **Shadow Man** und vor allem **Drakan** gefallen: Ich persönlich könnte mir vorstellen, daß diese Spiele – und eine ganze Reihe kommender – aus der Ego-Sicht noch einen Tick mehr Spaß machen würden.



Action
»Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen.« [Ballerorgien, 2D-Rennspiele, Prügelspiele, Jump-And-Runs]

Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Half-Life (deutsch)	3D-Action	5/99	92%
2	Unreal	3D-Action	7/98	91%
3	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
4	Unreal Tournament	3D-Action	9/99	88%
5	Drakan	Actionspiel	NEU	84%
6	Heretic 2	Actionspiel	1/99	84%
7	Aliens versus Predator	3D-Action	9/99	84%
8	Re-Volt	Action-Rennspiel	NEU	83%
9	Uprising 2	Actionspiel	2/99	83%
10	Gex 3D: Enter the Gecko	Jump-and-run	7/98	83%
11	Delta Force	3D-Action	12/98	83%
12	Shogo	3D-Action	12/98	83%
13	Dethkarz	Action-Rennspiel	12/98	82%
14	Expendable	Actionspiel	6/99	82%
15	Descent 3	3D-Action	8/99	81%
16	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
17	Requiem	3D-Action	5/99	80%
18	Turok 2	3D-Action	2/99	80%
19	Pandemonium 2	Jump-and-run	3/98	80%
20	Incoming	Actionspiel	5/98	80%
21	Wargasm	Actionspiel	1/99	79%
22	Shadow Man	Actionspiel	NEU	78%
23	Hidden & Dangerous	3D-Action	9/99	78%
24	Star Wars: Racer	Action-Rennspiel	7/99	77%
25	Starsiege Tribes	3D-Action	3/99	77%

Die 25 besten Action-, 3D-, Prügelspiele und Jump-and-runs.

Inhalt

Tests

Drachenritt durchs Fantasy-Land

Drakan

Die schönsten Polygone seit Lara Croft: Mit einer hübschen Heldin und einem starken Drachen erleben Sie spannende Abenteuer.



Eines der seltenen Rätsel: Erst wenn Rynn den Steinquader umwirft, gelangt sie ohne Gefahr durch den tödlichen Feuerkranz.

Echte Actionhelden sind einsam. Lara Croft muß sich in **Tomb Raider** selbst trösten, wenn ihr in alten Tempeln ein Grabstein auf den Fuß plumpst. Gordon Freeman hat niemanden, der ihm in **Half-Life** das Händchen hält, wenn die außerirdischen Invasoren mal wieder so richtig gemein waren. Das alles ist durchaus verständlich – aus Sicht der Spieledesigner. Die haben schließlich viel Mühe, genug Fallen für einen einzelnen Akteur aufzubauen und ihm ausreichend Gegner vor die Flinte zu karren. Eine nette Idee, wie sich in Actionspielen etwas für den Gemeinschaftssinn tun läßt, hatten vor rund zwei Jahren die Entwickler von Surreal. Und setzen Ihnen jetzt in **Drakan** nicht nur die bildhübsche Heldin Rynn vor die Nase, sondern stellen Ihnen gleich noch ein mächtiges Fabelwesen zur Seite – den Drachen Arokh. Zusammen erleben Sie spannende Abenteuer, fliegen auf breiten Schwingen über Berg und Tal, tapsen auf leisen Sohlen durch Höhlen und stürzen sich in heiße Kämpfe gegen Monster.

Facts

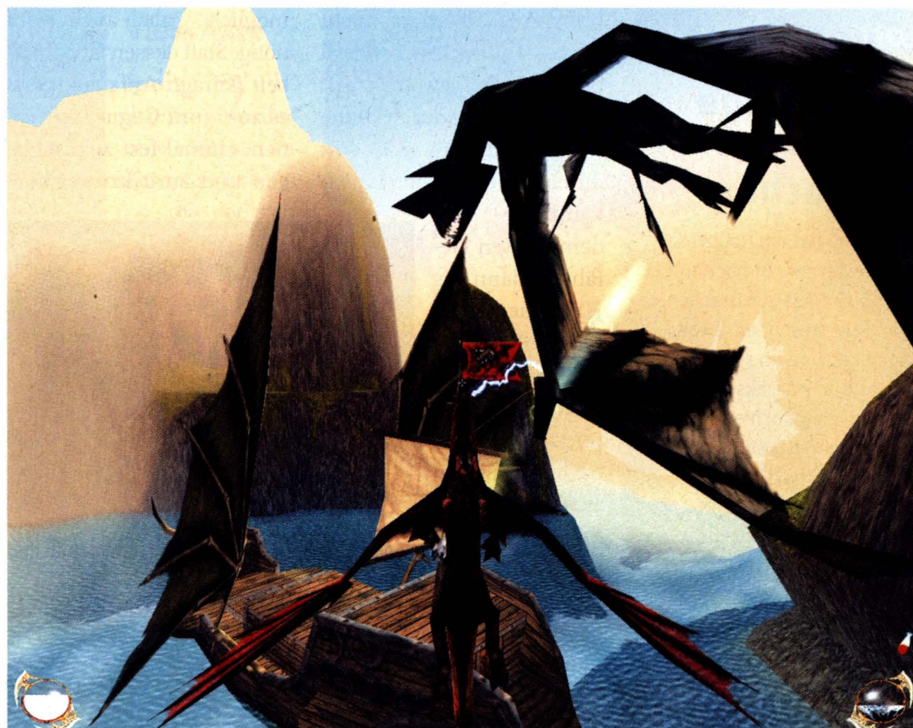
- 25 Waffen
- 30 Gegner
- steuerbarer Flugdrache
- 11 Multiplayer-Karten

Mit dem Spielprinzip von **Tomb Raider** hat **Drakan** fast nur die weibliche Hauptfigur und deren anmutige Bewegungen gemein. Während der Schwerpunkt bei Lara Croft auf akrobatischen Sprungeinlagen und gelegentlichen Auseinandersetzungen mit Fernkampfwaffen liegt, muß Rynn nur selten hüpfen, aber regelmäßig Nahkämpfe bestreiten.

Überfall auf Rynn

Nächtliche Fackelwanderungen durch monsterverseuchte Wälder sind keine gute Idee. Rynn und ihr Bruder wagen es trotzdem. Fernsehgestählte ahnen, was im Intro passiert: Die beiden gehen spazieren und treffen auf fies grinsende Bestien. Rynn greift zum Schwert. Die Bestien zur Axt. Wenig später ist das Brüderlein entführt, Rynn liegt bewußtlos im Moos und das nahe Heimatdorf in Schutt und Asche. Rund die erste halbe Stunde ziehen Sie als Rynn alleine durch **Drakan** und erfahren in einer langen Zwischensequenz diverse Infos über die Schlacht zwischen dem »Orden der Flamme« und der

Im Intro greifen böse Biester an. Nach etwa einer halben Stunde befreien Sie in einer dramatischen Sequenz den Drachen Arokh und gehen einen Pakt fürs Leben ein.



Heiße Kämpfe über einer riesigen Inselwelt – Rynn reitet auf Arokh durch wilde Schlachten (1280 x 1024, Voodoo Banshee).

»Dunklen Union«, die in grauer Vorzeit miteinander im Krieg lagen und mächtige Artefakte hinterlassen haben. Dann finden Sie den Drachen und gehen einen Bund fürs Leben ein: Fortan wollen Rynn und Arokh magisch zusammengeschweißt für das Gute kämpfen – wenn einer stirbt, beißt auch der andere ins Gras.

Prächtige Märchenwelt

Besonders schön ist **Drakan** von oben. Auf Arokhs Rücken flattern Sie über Flüsse, die sich beschaulich durch enge Täler schlängeln, und segeln majestätisch an Berghängen entlang. Ein malerischer Wasserfall rauscht vorbei, Felsbögen, steinerne Vorsprünge und Talkessel lassen den Atem stocken. Mit kräftigem Flügelschlag steigen Sie über eine Siedlung und verfolgen aus der Ferne, wie Wartoks Wache schieben, über Seilbrücken laufen oder Schutz unter Baumkronen suchen. Die Welt besteht aus gewaltigen Abschnitten, nur selten schaufelt das Programm neue Daten in den Speicher.

Drei große Welten

Die wichtigsten Orte sind jeweils auf Übersichtskarten markiert. **Drakan** ist grob in drei große Abschnitte unterteilt. Anfangs kämpfen Sie in idyllischen Wäldern und schweben auf Arokhs Rücken durch weiße, schneebedeckte Schluchten. Allmählich wird es düsterer, Sie durchqueren eine karibische Inselwelt und landen schließlich in einer Vulkanlandschaft. Dort machen Ihnen tödliche Fallen das Spielerleben schwer, die Feindesdichte und deren Angriffswut steigt beträchtlich. Zwischendurch läßt das Programm Rynn auf einer dramatischen Flucht vor übermächtigen Gegnern zu Fuß durch die Nacht stürmen. Das Spiel ist linear aufgebaut; lediglich am Anfang haben Sie die Wahl zwischen verschiedenen Pfaden und bekommen mal eine Nebenquest – die sich im nachhinein als nebensächlich herausstellt. Gelegentlich stolpern Sie durch Seitenhöhlen, in denen ein paar Gegner Waffen und Extras bewachen.

Luftkrieg und Bodenkampf

Arokh ist zuständig für den Transport und die Luftkämpfe gegen andere Drachen, Rynn für Gefechte am Boden. Das Flattervieh ist prächtig animiert, gewinnt mit schweren Flügelschlägen an Höhe oder gleitet fast geräuschlos durch die Luft. Um die Feinheiten des Drachenflugs kümmert Arokh sich selbst. Sie müssen nur in die gewünschte Richtung steuern und mit zwei Tasten den Abstand zum Boden bestimmen, schon segelt

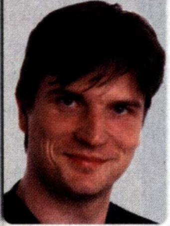


Auf der Karte sind nur wichtige Orte markiert.



Gefährlich: Bei mehr als einem Gegner muß Rynn fix sein, um den Schlägen auszuweichen.

Gunnar Lott

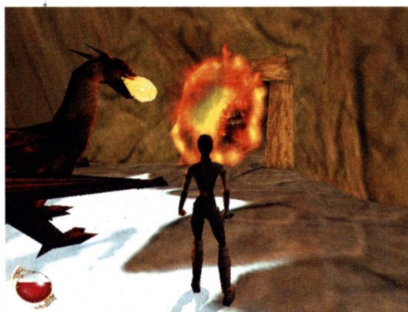


Ich fliege auf Drachen

Rynn hat ein Hobby, das andere nicht haben: Sie reitet auf Drachen. Damit hat sie mein Herz gewonnen. Zwar begleite ich sie auch gern, wenn sie durch Katakomben sprintet und Wartoks verhaut – ein richtiger Fan bin ich jedoch erst, seit ich mit ihr auf dem Rücken des Drachen Arokh durch die Lüfte geschossen bin.

Langes Schwärmen, kurzer Sinn: Der Drache macht mir so viel Spaß, daß ich über alle kleinen Schwächen im Spieldesign, wie die viel zu schlichten Pseudo-Rätsel, gerne hinwegsehe. Und bis zum Ende kämpfe...

er auf breiten Schwingen durch die Atmosphäre, hebt sich mit markantem »flap-flap« empor oder weicht Geschossen zur Seite aus. Mit verrauchter Märchenonkel-Stimme à la **Dragonheart** kommentiert er gelegentlich Aktionen seiner Freundin oder verkündet in Schlachten, daß ein Heiltrank guttun würde. Die meiste Zeit verbringen Sie allerdings nicht auf seinem Rücken, sondern per pedes in Gewölben. Oft kann nur Rynn durch kleine Türen gelangen, sich dort durch die feindlichen Linien kämpfen und dem großen Gefährten dann das Haupttor öffnen. Auch Rynn ist mit viel Liebe zum Detail animiert und kann nach vorne und zur Seite hüpfen, mit einem gewaltigen Salto Mortale nach hinten springen oder sich ducken. Die zarte Bauerntochter entpuppt sich zudem als Meisterin der Kampfkunst.



Rynn lockt einen Wartok zur Tür. Arokh grillt ihn.

Klirrende Klingen

Die Figuren in **Drakan** lenken Sie – ähnlich wie in Ego-Shootern – mit einer Mischung aus Maus und Tastatur. Die Steuerung ist kompromißlos auf »damit kommt jeder zurecht« getrimmt. Gerade in Kämpfen sind raffinierte Klingenmanöver kaum möglich – aber auch nicht nötig. Statt dessen ist Beinarbeit gefragt: Anfangs reicht es aus, zum Gegner zu rennen, einmal fest zuzuschlagen und zurückzuweichen. Doch im Spielverlauf begegnen Sie immer besser geschützten Feinden. Gegen die haben Sie nur Chancen, wenn Sie ihnen beispielsweise durch kreisförmige Seitwärtschritte in den Rücken fallen. Glücklicherweise ist es in **Drakan** sehr leicht, sich an Monster heranzuschleichen. Oft genügt es, die »Leise«-Taste gedrückt zu halten, und die Biester bemerken Rynn nicht mal, wenn sie in ihre Richtung blicken. Dann streckt oft schon ein einziger Hieb den Feind nieder –



Im engen Wartok-Tal greifen feindliche Drachen und Ballistae an.

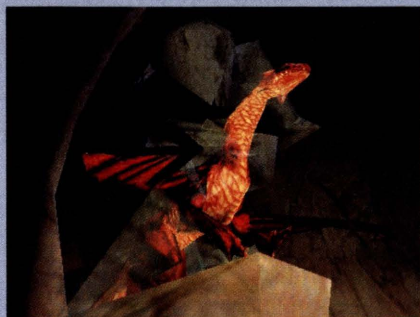
Durchgespielt: Was uns gefiel – und was weniger

4 Stunden

Ort: Wartok-Tal

Eindruck: Packender Start

Wir haben nach einer halben Stunde Arokh gefunden und uns auf einen Pakt mit ihm eingelassen. Die ersten Gefechte sind überstanden, die Kämpfe machen immer mehr Spaß. In ersten Höhlen erleben wir schon richtig viel, aber ohne Rynns Bruder zu finden – die Spannung steigt.



10 Stunden

Ort: Grimstone-Mine

Eindruck: Spannende Entdeckungen

Die Bergwerke bergen echte Überraschungen. Zwar sind die Schächte ganz schön komplex aufgebaut, aber nach wenigen Minuten finden wir uns zurecht und prügeln uns mit viel Freude durch die Monsterhorden. Langsam werden auch die Gegner spürbar härter – soll uns recht sein!

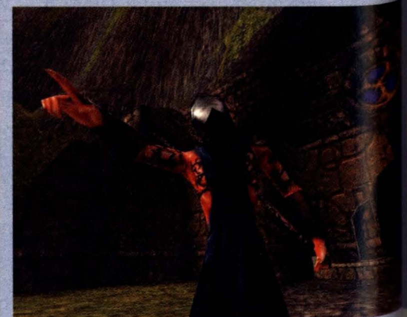


15 Stunden

Ort: Beim Magier Rimril

Eindruck: Spaß in der Luft

Endlich: In der wunderschönen Insellandsch toben wir uns richtig mit Arokh aus, schließli gibt's hier jede Menge feindliche Drachen. V einem Zauberer erfahren wir viel über die Hinte gründe von Drakan – und merken, daß eine g waltige Verschwörung am Brodeln ist.




Das Inventar funktioniert wie in Diablo, ist aber zu klein.

Viele Äxte

Rynn hat in ihrem Inventar eine Masse an Kampfgeräten parat, mit der sich so manch mittelalterliche Kleinarmee problemlos eine neue Burg verschafft hätte. Diverse Schwerter, Streitäxte und

denn Treffer bei achtlosen Gegnern zählen doppelt. Nur sehr selten muß sie mal nicht kämpfen, sondern sich einfachen Rätseln widmen; so gut wie immer löst schon ein Tritt auf die richtige Steinplatte das Problem.

Luftkämpfe mit Arokh verlaufen ähnlich einfach: Mit geschickten Drehungen um feindliche Drachen schalten Sie diese aus. Als Bordwaffe hat Arokh kein mechanisches Kriegsgerät, sondern seinen Atem. Anfangs kann er Feuer speien, später auch Eis, Giftgas oder Lava; außerdem verbrutzelt er seine Gegner per Energieblitz.

Keulen unterscheiden sich durch ihre Schadensstärke, Schlagfrequenz und vor allem Reichweite – je niedriger letztere ist, desto stärker setzen Sie sich dem Risiko von Verletzungen aus. Insgesamt finden Sie gut 25 Hieb- und Stichwaffen, allerdings nutzen die meisten sich rasch ab und müssen ersetzt werden. Für Fernkämpfe gibt's lediglich Bögen. Damit verschießen Sie normale oder magische Pfeile, Explosivgeschosse sowie Gaskugeln. Alle sind ähnlich effektiv, größere Feinde müssen Sie immer relativ lange beharken. Außerdem helfen drei unterschiedliche magische Tränke (Heilung, Unsichtbarkeit und Unverwundbarkeit) sowie ein Zauberstab, der eine schützende Eishülle um die schöne Rothaarige legt. Besonders wirksam gegen größere Feindgruppen ist ein Flammenzauber, der um Rynn herum Feuer aus dem Boden steigen läßt.


Die Flammenritter greifen mit Feuer an – aber auch Sie können mit Zaubern attackieren.

Dämliche Gegner

Die Schergen des Bösen lauern überall. In Luftkämpfen muß Arokh sich gegen Flat-


Im Schleichmodus versucht Rynn, an dem Riesenbiest vorbei zu kommen – hier leider erfolglos.

21 Stunden

Ort: Das Flammenschloß

Eindruck: Nervende Fallen

Wir dürfen endlich in das Gemäuer – und sind enttäuscht. Statt spannender Kämpfe lauern hinter jeder Ecke tödliche Fallen, gegen die Feuerritter haben wir keine brauchbare Waffe. Nur mit Durchhaltevermögen und ständigem Spielstand-Laden meistern wir auch diesen Abschnitt.



26 Stunden

Ort: Die nächtliche Insel

Eindruck: Dramatische Flucht

Rimril ist tot, Arokh in den Händen der bösen Shila. Mit viel Mühe und bebenden Nerven erreichen wir das Labyrinth der Succubi. Diese fliegenden Frauen erledigen wir nur per Bogen. Dafür finden wir nach langer Suche endlich eine Waffe, mit der wir gegen Feuerritter bestehen können.



29 Stunden

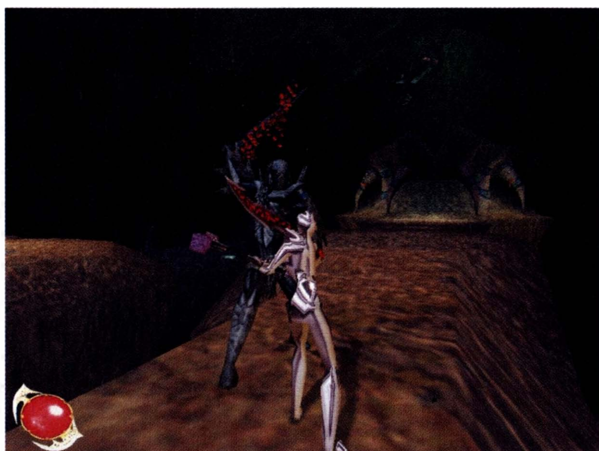
Ort: Vor dem Endkampf

Eindruck: Enttäuschendes Ende

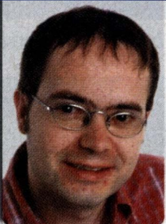
Wir ahnten es schon: Shila ist nur die Vorhut des Bösen. Gegen Ende von Drakan gibt es keine plötzlichen Wendungen oder großen Überraschungen. Bald rechnen wir mit denen ab, die wirklich unseren Bruder entführten – schade, daß der Abspann nach all der Mühe etwas enttäuscht.



Vor dem Kampf gegen einen Zwischengegner trinkt Rynn einen Unverwundbarkeitstrank – deshalb spiegelt ihr Körper.



Peter Steinlechner



Viel mehr als tolle Kurven

Das Duell gegen Tomb Raider fällt aus: Drakan ist ein viel zu eigenständiges und gutes Spiel, als daß Rynn den Vergleich mit Lara Croft nötig hätte. Hier stehen packende Schwertschlachten im Vordergrund, und das ist gut so. Nach ein paar Minuten hatte ich das einfache System kapiert, den ersten Wartok niedergestreckt und steckte von da an in einem Abenteuer, aus dem ich nur unter Androhung von Gewalt zu lösen war. Etwa bis zur Hälfte hatte ich wirklich das Gefühl, durch eine echte und »atmende« Welt zu ziehen. Todesmutig stürzte ich mich hier auf ein Monster, segelte dort mit Arokh durch die Höhe, schlich mich vorsichtig in eine Wartok-Höhle, fand ein Geheimverlies – so viele Abenteuer wünsche ich mir auch in anderen Spielen.

Trauriges Ende

Doch perfekt ist Drakan leider nicht. Gegen Mitte des Spiels, wenn plötzlich Düsternis auf dem PC einzieht und Rynn anfängt, in Fallgruben zu purzeln, hat mich das Programm ein paarmal zu oft genervt. Außerdem vermisse ich eine gute Fernwaffe: Der Bogen ist erstens ziemlich langweilig und zweitens nicht effektiv genug – trotz Magie- oder Explosivpfeilen. Schade finde ich auch, daß den Entwicklern zu Arokh nichts Originelles eingefallen ist. Wie wäre es mit einem Geschicklichkeitsflug oder ähnlichem gewesen? Das alles ändert aber nichts am Fazit: Wer Action, Fantasy und spannende Storys mag, kommt um Drakan nicht herum.

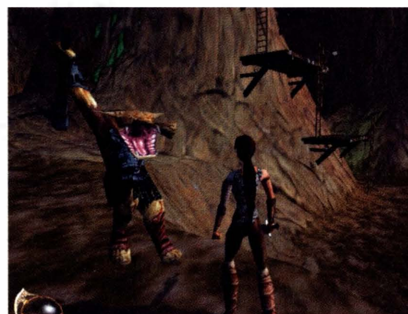
terfeinde wehren, am Boden vermöbelt Rynn vor allem Wartoks. Diese **Drakan**-Variante des klassischen Ork kann zwar kräftig mit der Axt oder per Schwert austeilen, stellt sich sonst aber tölpelhaft an. Denn in Sachen KI bietet das Programm nur Durchschnitt: Vor allem Wartoks reagieren langsam, agieren vorhersehbar und verfügen über keine sinnvollen Taktiken – lediglich die kleinere Fassung der Biester (im Schottenrock) duckt sich gelegentlich vor Ihrem Klingenhieb. Später haben Sie es hauptsächlich mit lautlosen Feuerrittern zu tun. Diese Burschen schleudern aus der Ferne Flammenspeere, aus der Nähe attackieren sie mit brennenden Schwertern oder einem Zauberspruch. Oft sind sie nur zu erledigen, indem man aus der Ferne per Bogen angreift und die feindlichen Lanzen an Polygonkanten abprallen läßt – daß ein Schritt zur Seite dem Möchtegern-Krieger zum Erfolg verhelfen würde, kapiert er nicht.

Drachen im Netz

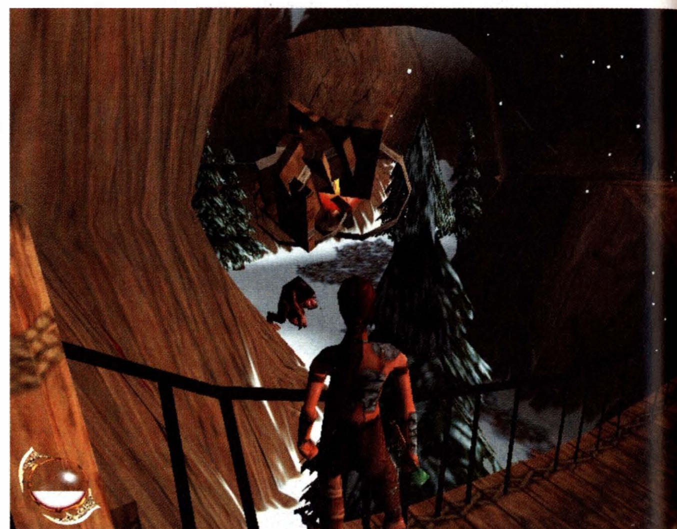
Der Schwerpunkt liegt auf dem Solomodus, aber auch Multiplayer-Fans bekommen Beschäftigung. Elf Mehrspieler-Levels liegen bei, weitere sollen, ebenso wie ein Editor, per Internet folgen. Wahlweise kämpfen Sie mit Rynn gegen andersfarbige Rynns, mit Arokh gegen unterschiedlich gemusterte Arokhs oder in einem Modus namens Drachenmeister. Darin starten alle Teilnehmer zu Fuß und prügeln sich um ein Flattervieh; wer es erreicht, muß sich möglichst lange gegen die von nun an verbündeten Mitstreiter wehren.

Das Programm erscheint hierzulande in einer ordentlich übersetzten Version. **Drakan** – das liegt in der Natur von Schwertkämpfen – ist in der Urfassung ein relativ bluthaltiges Spiel. Deshalb hat es eine per Paßwort aktivierbare Sperre, mit der von Gewalt kaum etwas zu sehen ist; allerdings bekommen Sie dann nur schlecht mit, ob Sie getroffen haben oder nicht. PS

→ www.drakan.net



Mit großem Geschrei attackiert ein Wartok.



Das Giganto-Monster unten wirft mit Sprengstoffässern – wenn die ausgehen, aber auch mit Wartoks (800 x 600).

Drakan

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Surreal
Anspruch:	Einsteiger bis Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 300 bis 400 MByte

Spieler: Einer bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/233 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/450 64 MByte RAM, 8fach CD TNT-2-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

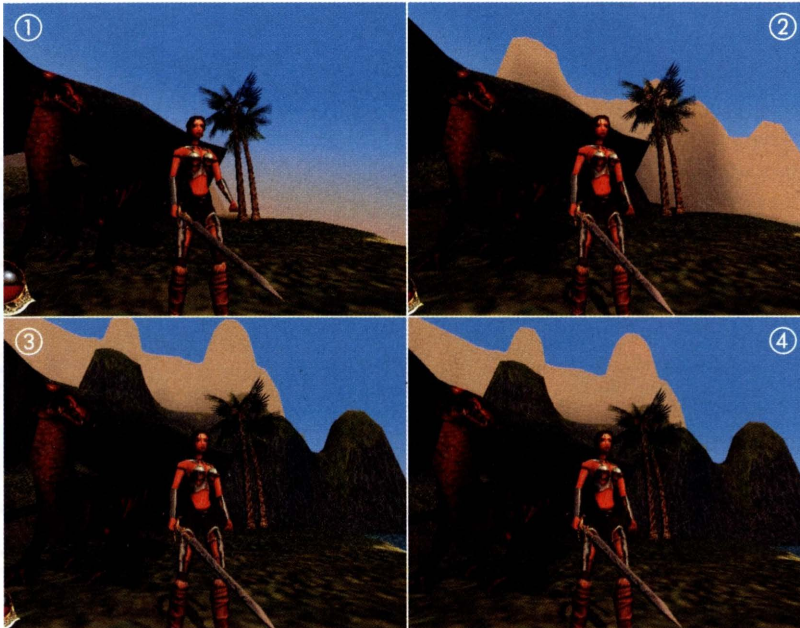
84% Spielspass

Packendes Abenteuer mit viel Abwechslung.

Technik-Check: Drakan

Die wichtigsten Fakten zur Performance der neuen Riot-Engine.

Grafik-Check:
① 640x480, Sichtweite 40 Prozent, Details aus
② 800x600, Sichtweite 70 Prozent, Details aus
③ 800x600, Sichtweite 100 Prozent, Details an
④ 1280x1024, Sichtweite 100 Prozent, Details an



Entscheidend für die Bildqualität von Drakan sind weniger die gewählte Auflösung oder die Grafikdetails, sondern in erster Linie die Sichtweite in die räumliche Tiefe.

Für **Drakan** hat das Entwicklerteam Surreal die nagelneue Riot-Engine programmiert. Die kann sich sehen lassen: Flüge durch gewaltige Außengebiete verlaufen ebenso glatt wie der Übergang in enge Gewölbe – auch dann ohne spürbares Nachladen, wenn mit 32 MByte verhältnismäßig wenig Speicher zur Verfügung steht. Das Menü für Grafik-Optionen ist verhältnismäßig klein. Abgesehen von unterschiedlichen Auflösungen können Sie vor allem die Sichtweite auf einen Wert zwischen 40 und 100 Prozent einstellen; mit dem niedrigsten Wert lief das Programm auch auf unserem Pentium 200 sehr flüssig, allerdings war dann fast nichts mehr von der Welt zu sehen. Außerdem lassen sich verschiedene Textur-Detailstufen wählen (was optisch nur minimale Unterschiede ausmacht) und die Masse von Lichteffekten und Schatten bestimmen. PS

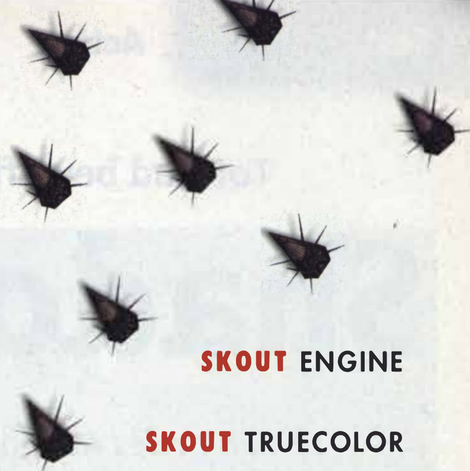
Die Performance-Tabelle

Legende
- ● (schwarz) nicht möglich
- ● (rot) unspielbar langsam
- ● (orange) mit Einschränkungen spielbar
- ● (grün) gut spielbar
- ● (hellgrün) nur im SLI-Modus möglich

		Rage 128	Matrox G200	Voodoo 1	Banshee	Voodoo 2	Voodoo 3	TNT 1	TNT 2
P200 MMX, AMD K6/300	640x480	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
	800x600	rot	orange	rot	orange	orange	orange	orange	orange
PII/300, Celeron 300 AMD K6-2/300	640x480	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
	800x600	grün	orange	orange	grün	grün	grün	grün	grün
	1024x768	rot	orange	schwarz	orange	hellgrün	grün	grün	grün
PII/450	1024x768	orange	grün	schwarz	grün	hellgrün	grün	grün	grün
	1280x1024	rot	schwarz	schwarz	grün	schwarz	grün	grün	grün
PIII/500	1024x768	orange	grün	schwarz	grün	hellgrün	grün	grün	grün
	1280x1024	rot	schwarz	schwarz	orange	schwarz	grün	orange	grün

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: Drakan unterstützt 3D-Karten ausschließlich per Direct3D. Die Testversion lief problemlos mit allen Beschleunigern. Das Programm hat keinen Software-Modus.
LANDSCHAFT: Die Umgebung ist vollständig dreidimensional aufgebaut. Sie kämpfen stellenweise in extrem großen Außengebieten und gewaltigen Hallen, aber auch in engen Gängen.
SICHTWEITE: Die Sichtweitenbeschränkung sorgt nicht nur für durchaus realistischen Nebel, sondern reduziert auch die Anzahl der Polygone. Voreingestellt sind 70 Prozent, bis auf 40 Prozent kann man heruntergehen – dann läuft das Programm deutlich flüssiger, man sieht aber fast nichts mehr.
FIGUREN: Die Polygon-Gegner sind liebevoll aufgebaut und animiert. Allerdings haben die Figuren leichte Schwierigkeiten mit der Kollisionsabfrage: In Kämpfen »taucht« der Kopf von Rynn immer wieder kurz in große Wartoks ein.
TEXTUREN: Die Wandverkleidungen sind längst nicht so detailliert wie etwa in Unreal, können letztlich aber überzeugen.
SOUND: In den Missionen gibt's kurze Sprachsamples, etwa wenn Arokh einen Heiltrank braucht oder Rynn in einer Höhle verschwindet. In den Zwischenszenen wird recht viel geplaudert. Die deutsche Sprachausgabe und die Waffengeräusche überzeugen. Sphärische Musik untermalt das Geschehen.
SPEZIALEFFEKTE: Explosionen besitzen dreidimensionales Volumen, wirken aber verhältnismäßig farbarm.
CUTSCENES: Einige sehr lange und spannend geschnittene Spielgrafik-Sequenzen treiben die Handlung voran.



SKOUT

SKOUT ENGINE

SKOUT TRUECOLOR

SKOUT OUTDOOR LEVEL

SKOUT GRÖSSERE LEVEL

SKOUT SPEKTAKULÄRE EFFEKTE

SKOUT LEBENSNAHE GEGNER

SKOUT NETZWERKDUELLE

SKOUT HOHE INTERAKTION

SKOUT 16 UND 32 BIT RENDERING

SKOUT DETAILLIERTER LEVELAUFBAU

SKOUT JEDE BILDSCHIRMAUFLÖSUNG

SKOUT PRÄZISE KOLLISIONSKONTROLLE

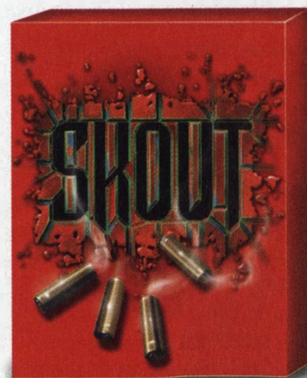
SKOUT OBJEKTORIENTIERTE PROGRAMMIERSPRACHE







WWW.SKOUT.DE



Meistern Sie Ihre physischen und psychischen Kräfte! Ihr Gegner ist nicht nur brutal, er ist auch anpassungsfähig. Er kann sehen, hören, und reagieren - das macht ihn gefährlich ebenbürtig!

published by
MODERN GAMES

Handelsagentur GmbH
Werner-von-Siemens-Str. 28
D - 52477 Alsdorf



Soft Enterprises GmbH
Wiegelsweg 2
D - 34613 Treysa

PRODUKT INFO 46



Tot und bewaffnet

Shadow Man

Ein neues Action-Adventure soll Tomb Raider Paroli bieten, doch trotz Sonnenbrille und coolerem Szenario erreicht der Schattenmann nicht Laras Eleganz.

Daß Voodoo keine Erfindung von 3Dfx ist, erfährt der ehemalige Englisch-Student und Taxifahrer Mike LeRoi, als ihm die Priesterin Nettie eine magische Maske in die Brust pflanzt. Derart geschmückt, mutiert der Schwarze zum legendären Krieger **Shadow Man**, der die Grenze zum Totenreich überschreiten kann. Das ewige Leben hat Nettie nicht ganz uneigennützig »verschenkt«. Denn im Hades wird gerade eine Totenarmee aufgestellt, die in die Welt der Lebenden einfallen soll. Der Oberböse Legion und fünf Massenmörder führen die Zombiebande an. Nur Mike kann Legions Legionen stoppen, indem er der Unterwelt einen Besuch abstattet und die rebellischen Seelen einsackt.

Der doch etwas verworrenen Hintergrundgeschichte müssen Sie nicht unbedingt große Beachtung schenken, um **Shadow Man** genießen zu können. Allerdings erklärt das Höllen-Szenario die merkwürdigen Gestalten und finsteren Orte, die man in diesem angenehm düsteren Actionspiel findet.

Laras dunkler Bruder

Sie führen Mike in der **Tomb Raider**-Perspektive durch das Schattenreich. Der **Shadow Man** verfügt dabei über ein fast ebenso großes Bewegungsrepertoire wie Lara: Er springt auf Plattformen, taucht durch Flüsse, hangelt sich über Abgründe und duckt sich unter Feindfeuer. Auch im Spielprinzip ähneln sich die Kollegen. So geleiten Sie Mike an diversen Fallen wie pendelnden Beilen oder Fußangeln vorbei. Ein andermal sind präzise Sprünge gefragt oder genau getimte Sprints. **Shadow Man** ist allerdings sehr actionlastig. Zahlreiche unfreundliche Höllenschergen kreuzen Ihren Weg, denen Sie mit einem erklecklichen Waffenarsenal heimleuchten. Außerdem lösen Sie diverse Rätsel der Marke »finde den Schalter, der die Zugbrücke senkt«. Unterwegs sammeln Sie Lebensenergie und Munition, während Sie nach den Voodoo-Behältern suchen, die die dunklen Seelen bergen. Im Verlauf bekommen Sie Hinweise auf die fünf Serienkil-



Die Shadowgun im Einsatz: Getroffene Gegner zerbersten in einem grellen Lichtstrahl und hinterlassen Lebensenergie. Acclaim-üblich fließt im Spiel nur grünes Blut (1024x768).

Rüdiger Steidle



Coole Höllenfahrt

Sie finden Lara Croft am Ende des Tages zu nett? Oder stehen Sie auf abgefahrene Comic-Stories im Horror-Ambiente? Oder suchen Sie vielleicht einfach nur ein gutes Action-Adventure? Wenn Sie eine dieser Fragen mit »Ja« beantworten, dann ist Shadow Man ein Spiel für Sie. Die Abenteuer von Mike LeRoi sind dank des grusligen Szenarios sehr spannend. Der dichte Levelaufbau läßt kaum Langeweile aufkommen – Geschicklichkeitseinlagen, Gegner und Mini-Rätsel sind genau richtig plaziert.

Spielverderber Steuerung

Schade nur, daß die Schußwechsel so wenig Abwechslung bieten: Die Gegner stürmen entweder in Kamikaze-Manier auf mich ein oder beharken mich aus sicherem Abstand. Lediglich die Zwischengegner sind fordernd. Doch leider steht auch dann noch die verkorkste Steuerung im Weg. Gleichzeitig ausweichen, zielen und schießen ist kaum zu schaffen. Ansonsten kann ich Acclaim lediglich Innovationsarmut vorwerfen. Hüpfen, Ballern, Schalter drücken – alles schon mal dagewesen. Trotzdem ist Shadow Man ein überaus solides Action-Adventure, das ich Genre-Freunden wie Einsteigern ans Herz legen kann.

ler. Um die zu beseitigen, müssen Sie drei Teile eines mächtigen Schwerts finden.

Auf glühenden Kohlen

Die Levels von **Shadow Man** sind weitgehend linear aufgebaut, besitzen aber hin und wieder Abzweigungen. Nicht alle davon können Sie sofort erforschen: Einige Tore darf Mike erst öffnen, wenn er genügend Seelen eingesammelt hat. An andere Orte gelangt der Schattenmann nur mit der passenden Tätowierung. Richtig gelesen: In drei unheiligen Tempeln bekommt Ihr Krieger Zauberzeichen eingraviert, die ihn nach und nach immun gegen die Qualen der Hölle machen. Nach der ersten Behandlung kann Mike glühende Steine anpacken. So verschieben Sie beispielsweise Felsquader, die Eingänge blockieren. Nach der dritten Sitzung taucht der **Shadow Man** komplett in das Flammenmeer ein. Wege, die anfangs unpassierbar waren, können Sie dann gefahrlos beschreiten. Damit Sie nicht jedesmal die teils immens großen Levels erneut durchqueren müssen, können Sie sich mit einem magischen Teddy an einige Schlüsselstellen zurückbeamen. Der schmerzhafte Haken an der Sache: Wenn Sie einen Spielabschnitt erneut besuchen, taucht auch ein Teil der besiegten Monster wieder auf. Gegen Ende des Spiels legen die Schergen sich gar nur für wenige Sekunden aufs Ohr, bevor sie erneut attackieren – äußerst nervig!



So gelangt der Shadow Man an das erste Tattoo: Diese Pyramide wird mit sechs Schaltern ausgefahren und öffnet den flammenden Durchgang oben.



Dazu müssen wir zunächst in Jump-and-run-Sequenzen Hindernisse überwinden...



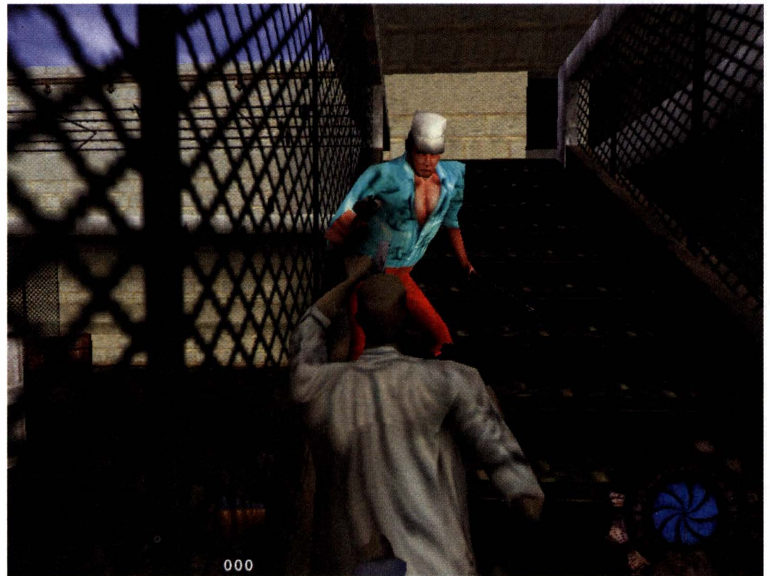
einige Fieslinge bekämpfen...



und schließlich den Hebel in Bewegung setzen.

Schaurig-schön

Technisch kann der Schattenmann keine Toten erwecken. Figuren und Landschaft sind aus nur wenigen Polygonen gebaut und deshalb unnatürlich eckig geraten. Daß die Grafik trotzdem nett wirkt, liegt an den schön gepinselten Texturen, den oft eindrucksvoll gestalteten Räumen und den flüssig animierten, gespenstischen Gegnern. Dank schummriger Lichteffekte, »dreckiger« Farben und einer Vorliebe der Designer für alles Morbide ist **Shadow Man** stimmungsvoll düster geraten. Lediglich die Verbindungsräume zwischen den wichtigen Abschnitten ernüchtern etwas. Sowohl Mike als auch Nettie hat Acclaim passend und gut synchronisiert. Zu dumm, daß sich die beiden nicht viel zu sagen haben. Die wenigen Cutscenes laufen in der 3D-Engine ab. **RS**



Die fünf Zwischengegner finden Sie in der Welt der Lebenden (800x600).



Im Höllentempel bekommen wir es gleich mit zwei Gegnern zu tun.

Shadow Man

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Acclaim
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 800 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/233 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Standard-Action mit abgefahrenem Szenario.

www.computer-profis.de

CP GmbH™ Insight®

Discounter für Computer, Hardware und Software in Deutschland

FESTPLATTEN

IDE

IDE	MB	ms/Cache/Upm	Preis	Artikel-Nr
Quantum				
Fireball CR	4300	9/464/5400	175,-	HDA-179
Fireball CR	6400	9/464/5400	219,-	HDA-159
Fireball CR	8400	9/464/5400	245,-	HDA-160
Fireball CR	13000	9/464/5400	329,-	HDA-186
Fireball CX	6400	9/512/5400	205,-	HDA-208
Fireball CX	10200	9/512/5400	265,-	HDA-209
Fireball CX	13000	9/512/5400	298,-	HDA-210
Fireball CX	20400	9/512/5400	455,-	HDA-211
Fireball Plus KA	6400	8/512/7200	265,-	HDA-162
Fireball Plus KA	9100	8/512/7200	289,-	HDA-163
Fireball Plus KA	13600	8/512/7200	365,-	HDA-164
Fireball Plus KA	18200	8/512/7200	465,-	HDA-165
Fujitsu				
MPD 3043	4370	9/512/5400	179,-	HDA-148
MPD 3064	6400	9/512/5400	209,-	HDA-166
MPD 3084	8400	9/512/5400	229,-	HDA-167
MPD 3108	10800	9/512/5400	275,-	HDA-168
MPD 3130	13000	9/512/5400	299,-	HDA-169
MPD 3177	17300	9/512/5400	339,-	HDA-170
MPD 3091	9100	9/512/7200	a.A.	HDA-171
MPD 3137	13700	9/512/7200	a.A.	HDA-172
MPD 3182	18200	9/512/7200	a.A.	HDA-173
Western Digital				
AC26400	6400	9/512/5400	219,-	HDA-052
AC28400	8400	9/512/5400	249,-	HDA-102
AC310100	10100	9/512/5400	285,-	HDA-125
AC310200	10200	9/512/5400	289,-	HDA-xxx
AC313100	13000	9/512/5400	289,-	HDA-137
AC424000	20400	8/2048/5400	549,-	HDA-196
AC29100	9100	9/2048/7200	365,-	HDA-176
AC418000	18000	8/2048/7200	489,-	HDA-177

IDE	MB	ms/Cache/Upm	Preis	Artikel-Nr
Seagate				
34321A	4320	10/128/5400	179,-	HDA-092
36422A	6400	11/128/5400	225,-	HDA-174
38420A	8420	10/128/5400	239,-	HDA-095
310240A	10240	9/512/5400	269,-	HDA-144
313030A	13000	9/512/5400	285,-	HDA-200
317240A	17240	9/512/5400	319,-	HDA-201
IBM				
DTTA	10100	8/464/7200	335,-	HDA-098
DTTA	12900	8/464/7200	339,-	HDA-197
DTTA	13500	8/464/5400	369,-	HDA-131
DTTA	14400	8/464/7200	289,-	HDA-090
DTTA	16800	8/464/5400	299,-	HDA-103
DJNA	9100	8/2048/7200	269,-	HDA-198
DJNA	15200	8/2048/7200	289,-	HDA-207
DJNA	18400	8/2048/7200	439,-	HDA-138
DJNA	20300	8/2048/5400	425,-	HDA-139
DJNA	22000	8/2048/7200	545,-	HDA-140
DJNA	25000	8/2048/5400	545,-	HDA-141
DPTA	27300	8/2048/7200	799,-	HDA-212
DPTA	30000	8/2048/5400	a.A.	HDA-215
DPTA	34200	8/2048/7200	a.A.	HDA-213
DPTA	37500	8/2048/5400	969,-	HDA-214
Maxtor				
90432D3	4300	9/256/5400	185,-	HDA-070
90643D3	6400	9/256/5400	209,-	HDA-083
91080D5	10800	9/512/5400	269,-	HDA-112
91303D6	13000	9/256/5400	299,-	HDA-113
91360U4	13600	9/2084/5400	315,-	HDA-220
92040U6	20400	9/2084/5400	435,-	HDA-219
92720U8	27200	9/2084/5400	589,-	HDA-089
Diam.MaxPlus	10200	9/512/7200	289,-	HDA-185!
Diam.MaxPlus	15300	9/512/7200	355,-	HDA-175
Diam.MaxPlus	20400	9/512/7200	525,-	HDA-178!

ULTRA

ULTRA	MB	ms/Cache/UPM	SCSI	Artikel-Nr	WIDE	Artikel-Nr	U2W	Artikel-Nr
IBM								
DDRS	4560	7/512/7200	349,-	HDS-033!	349,-	HDW-024!	319,-	HD2-001
DDRS	9130	7/512/7200	599,-	HDS-034!	589,-	HDW-025!	589,-	HD2-002
DRVS	9100	5/4000/10000					1049,-	HD2-012
DRVS	18800	5/4000/10000					1729,-	HD2-013
DMVS	9100	6/2048/10000					1115,-	HD2-xxx
DMVS	18300	6/2048/10000					1639,-	HD2-043
DMVS	36700	5/2048/10000					2699,-	HD2-044
DNES	9170	7/2000/7200	569,-	HDS-063!	569,-	HDW-044!	569,-	HD2-016
DNES	18300	7/2000/7200	1125,-	HDS-064!	1125,-	HDW-045!	1125,-	HD2-015
DRHS	36400	7,5/4000/7200					2219,-	HD2-014

* mit Adapter möglich

ULTRA	MB	ms/Cache/UPM	U2W	Artikel-Nr
Seagate				
Cheetah	9100	8/4000/10000	939,-	HD2-xxx
Barracuda	18800	8/512/7200	1199,-	HD2-005!
Cheetah	18800	6/xxx/10000	1799,-	HD2-xxx
Barracuda	50000	8/xxx/7200	2599,-	HD2-xxx
Quantum				
Atlas IV	9100	7/2048/7200	599,-	HD2-020
Atlas IV	18200	7/2048/7200	1159,-	HD2-021
Atlas IV	36400	7/2048/7200	2209,-	HD2-022
Atlas 10K	9100	5/10000	955,-	HD2-017
Atlas 10K	18200	5/10000	1659,-	HD2-018
Atlas 10K	36400	5,5/10000	2899,-	HD2-019
Fujitsu				
MAE3091	9100	7/2048/7200	699,-	HD2-035
MAG3091	9100	5/2048/10000	959,-	HD2-036
MAE3182	18200	7/2048/7200	1359,-	HD2-037
MAG3182	18200	5/2048/10000	1699,-	HD2-038
MAF3364	36400	7/2048/7200	2899,-	HD2-039

CD-RECORDER

		Bulk		Kit		Extern	
Teac							
Rec CD-R56S	6/24-fach SCSI	395,-	CDR-087	435,-	CDR-088*	599,-	CDR-089
Rec CD-R58S	8/24-fach SCSI	535,-	CDR-107	559,-	CDR-108*	779,-	CDR-109
Plextor							
Rec PX-R820TSI	8/20-fach SCSI	649,-	CDR-079	699,-	CDR-078*	a.A.	CDR-081

CD-REWRITABLE

		Bulk		Kit		Extern	
Mitsumi							
RW CR-4802	4/2/8-fach ATAPI	285,-	CDR-098	299,-	CDR-094		
RW CR-4802	4/2/8-fach ATAPI	USB Version				525,-	CDR-xxx
Philips							
RW CDD3801	2/2/20-fach ATAPI	265,-	CDR-123	295,-	CDR-125		
RW CDD3600	2/2/6-fach SCSI	265,-	CDR-039	295,-	CDR-052		
RW CDD4201	4/4/24-fach ATAPI	329,-	CDR-132	359,-	CDR-131		
Hewlett Packard							
RW Surestore 8100i	4/2/24-fach ATAPI			425,-	CDR-059		
RW Surestore 7570i	2/2/24-fach ATAPI			425,-	CDR-105		
RW Surestore 7540i	2/2/24-fach ATAPI			335,-	CDR-xxx		
RW Surestore 8210i	4/4/24-fach ATAPI			529,-	CDR-104		
Yamaha							
RW CDR-W4416	4/4/16-fachATAPI	425,-	CDR-085!	449,-	CDR-084!		
RW CDR-W4416	4/4/16-fachSCSI	419,-	CDR-061	445,-	CDR-062	619,-	CDR-070
RW CDR-W6416	6/4/16-fachSCSI	489,-	CDR-127!	525,-	CDR-128!	729,-	CDR-xxx
SONY							
RW CRX100	4/2/24-fach ATAPI	349,-	CDR-071!	379,-	CDR-091		
RW CRX120	4/2/24-fach ATAPI	a.A.	CDR-118	489,-	CDR-119		
Plextor							
RW 4220	4/2/20-fach ATAPI	399,-	CDR-096	445,-	CDR-095	a.A.	CDR-xxx
RW 8220	8/2/20-fach ATAPI	775,-	CDR-xxx	815,-	CDR-xxx	a.A.	CDR-xxx
Ricoh							
RW 7040A	4/4/20-fach ATAPI	349,-	CDR-099	369,-	CDR-038	a.A.	CDR-100
RW 7040S	4/4/20-fach SCSI	389,-	CDR-121	405,-	CDR-120	a.A.	CDR-122
RW 7060S	6/4/20-fach SCSI	a.A.	CDR-xxx	a.A.	CDR-xxx	a.A.	CDR-xxx
Toshiba							
RW SD-R1002	x/x/24-fach ATAPI	a.A.	CDR-xxx	a.A.	CDR-xxx	a.A.	CDR-xxx

ROHLINGE

650MB/74Min

Preis pro Stück bei	10	50	100	Artikel-Nr
unlabel Paper Box	2,19	1,99	1,79	MED-028
Bestmedia	2,35	2,15	1,95	MED-117
Kodak	2,79	2,59	2,39	MED-003
Philips / Pioneer	2,99	2,79	2,59	MED-067/57
Verbatim Silber	3,09	2,89	2,68	MED-033
Fuji (4-fach)	2,65	2,45	2,25	MED-002
Fuji (8-fach)	2,89	2,69	2,49	MED-073
Maxell	2,89	2,69	2,49	MED-056
Traxdata Silber-Paper Box	2,69	2,49	2,29	MED-059
RW Rohlinge Markenware	3,99	3,69	3,39	MED-064
RW Rohlinge Markenware formatted	7,99	7,59	7,29	MED-119
CD-R 700MB/80Min	2,49	2,29	1,99	MED-063

Zubehör für CD-Recorder/ CD-Rewirtable

CD - Labler - Kit Press IT + Softw. MAC, PC + Labels	65,-	ZUB-053
CD - Labler - Kit LaBelle + Softw. MAC, PC + Labels	49,-	ZUB-070
CD - Labels 50 St.weiß	19,90	ZUB-055
CD - Labels 50 St.farbig in rot/blau/gelb erhältlich	je 24,90	ZUB-05x
CD - Filzstift für Rohlinge schwarz	5,-	ZUB-052
CD - Filzstifte für Rohlinge sw/rot/grün/blau Set	14,90	ZUB-100

Software für CD-Recorder

NERO 4.x* für Win95/NT4.0	29,-	SOF-100
Easy CD Creator 3.5* für Win95/NT4.0	a.A.	SOF-049
WinOnCD 3.6 Vollvers. für Win95/NT	145,-	SOF-096
Just!audio 2.0 für Win95/NT	75,-	SOF-071

* Software nur mit Recorder erhältlich

CD-ROMs

ATAPI CD-ROM

				Artikel-Nr
Teac	CD-532E	32-fach	85,-	CDA-036
Mitsumi	FX-4010	40-fach	79,-	CDA-067
Toshiba	XM6402B	36-fach	79,-	CDA-058
Toshiba	XM6502B	40-fach	85,-	CDA-065
ASUS		40-fach	95,-	CDA-053
NEC	CDR-3001	40-fach	85,-	CDA-049
A-OPEN	CD-940E	40-fach	79,-	CDA-056
Mida/Lite On		40-fach	75,-	CDA-055
Cyberdrive		48-fach	85,-	CDA-061
A-OPEN		48-fach	89,-	CDA-062
Mida/Lite On		48-fach	95,-	CDA-063
CreativeLabs		48-fach	95,-	CDA-066
ASUS		50-fach	115,-	CDA-064
Kenwood		52-fach	a.A.	CDA-xxx

SCSI CD-ROM

Teac	532S	32-fach	135,-	CDS-027
Toshiba	XM6201B	32-fach	159,-	CDS-023
NEC	CDR1910	32-fach	125,-	CDS-031
Toshiba	XM6401B	40-fach	165,-	CDS036
Plextor	UltraPlex PX-40TSI	40-fach	185,-	CDS034
Plextor	UltraPlex PX-40 TSI Retail	40-fach	199,-	CDS-035
NEC	CDR3010	40-fach	155,-	CDS-038
CD Caddy		Stück	6,90	ZUB-013

DVD LAUFWERKE

LW CreativeLabs 5/32-fach	209,-	DVD-017
LW CreativeLabs Encore DXR3 6x Retail	395,-	DVD-018
LW Pioneer DVD-A03S	199,-	DVD-008
LW Pioneer DVD-103S	175,-	DVD-009
LW Pioneer DVD-113	165,-	DVD-xxx
LW Pioneer DVD-303 SCSI	279,-	DVD-015
LW Pioneer DVD-U03 SCSI	285,-	DVD-016
LW Toshiba SDN1202/1212	175,-	DVD-007
LW Toshiba 1201	269,-	DVD-020
LW Hitachi/Philips	155,-	DVD-013
LW Samsung SD-604F	169,-	DVD-xxx
LW DVD-RAM Toshiba WI 101 2,6GB	725,-	DVD-014
LW DVD-RAM Panasonic 2,6GB	959,-	DVD-011

EXT. GEHAEUSE

2er Tower 4er Tower 9er Tower

	SCSI		SCSI II		UWIDE	
2er TOWER	99,-	GEH-088	129,-	GEH-091	149,-	GEH-094
4er TOWER	139,-	GEH-089	169,-	GEH-092	199,-	GEH-095
9er TOWER	209,-	GEH-090	249,-	GEH-093	299,-	GEH-096

Jacky Case

Öffnen des Gehäuses ohne Schrauben.

	externer Anschluß		
IDE	Parallel	149,-	GEH-065
SCSI	50Pol Centronics	75,-	GEH-066
SCSI II	50Pol HalfPitch	85,-	GEH-067
WIDE	68Pol Sub-D	99,-	GEH-068

Gehäusezusatzlüfter

24,90 ZUB-092 — 5,25 Anschluß

PAPST Kühler 59,- ZUB-113 — 5,25 Anschluß

Netzteil ATX 220/250W 99,- ZUB-010

ATX. GEHAEUSE

① CS139-2 Big Tower 199,- GEH-026
② CS133-2 Midi Tower 189,- GEH-027
CS152-2 Midi Tower 189,- GEH-086
③ CS151-2 Desktop 199,- GEH-087

- Big Tower EYE-802 185,- GEH-062
- Midi Tower EYE-702 165,- GEH-063
- Desktop EYE-602 165,- GEH-064
- Midi Tower AEGIS T-10AB 229,- GEH-082
- Mini Tower AEGIS T-5AB 189,- GEH-083
- Desktop AEGIS D-5AB 179,- GEH-085
- Big Tower CS889AX 189,- GEH-051
- Midi Tower CS889HX 169,- GEH-050
- Mini Tower CS889GX 159,- GEH-049
- File Server EYE-910/920 1x250Watt 415,- ATX Schwarz GEH-070
- Big Tower CI 9106 199,- GEH-042
- Midi Tower CI 6606 179,- GEH-044
- Desktop CI 7106 179,- GEH-116

MODEMS

Modem 56i ISA	V.90	56k	intern	99,-	DFÜ-041
Modem 56i PCI	V.90	56k	intern	75,-	DFÜ-054
Modem 56e	V.90	56k	extern	109,-	DFÜ-040
ACER Modem 56 Voice	V.90	56k	extern	125,-	DFÜ-047
ACER Modem 56 surf	V.90	56k	extern	99,-	DFÜ-055
DIAMOND SupraExp 56e	V.90	56k	extern	129,-	DFÜ-035
DIAMOND SupraExp 56e memory	V.90	56k	extern	239,-	DFÜ-069
Lasat Safire 560 Voice D		56k	extern	169,-	DFÜ-024
Lasat Safire 560 Voice D		56k	intern	165,-	DFÜ-043
Lasat Safire II 560V	V.90	56k	USB	179,-	DFÜ-064
Lasat Credit		56k	PCMCIA	225,-	DFÜ-025
Lasat Web set go		56k	extern	129,-	DFÜ-066
ELSA ML 56k Basic	V.90	56k	extern	125,-	DFÜ-067
ELSA ML 56k Pro	V.90	56k	extern	215,-	DFÜ-046
ELSA ML 56k Office	V.90	56k	extern	295,-	DFÜ-038
ELSA ML 56k PCI	V.90	56k	intern	95,-	DFÜ-063
USR 56k Faxmodem	V.90	56k	extern	129,-	DFÜ-042
USR Message Modem	V.90	56k	extern	229,-	DFÜ-033
USR Message Modem Pro	V.90	56k	extern	229,-	DFÜ-034

ISDN

ELSA QuickStep 1000pro PCI	ISDN	intern	125,-	SPZ-001
ELSA ML ISDN USB	ISDN	extern	169,-	DFÜ-061
ELSA Tango 1000	ISDN	extern	259,-	DFÜ-032
ELSA Tango 2000	ISDN	extern	315,-	DFÜ-045
ACER ISDN T30	ISDN	extern	259,-	DFÜ-049
ACER ISDN T40	ISDN	extern	315,-	DFÜ-050
ACER ISDN T50	ISDN	extern	355,-	DFÜ-065
D-Link DMI-128i - PCI	ISDN	intern	115,-	DFÜ-059
AVM Fritz X PC	ISDN	extern	329,-	DFÜ-037
AVM Fritz Card 32- ISA	ISDN	intern	139,-	DFÜ-009
AVM Fritz Card 32- PCI	ISDN	intern	149,-	DFÜ-029
AVM Fritz Card 32	ISDN	PCMCIA	439,-	DFÜ-027
AVM Fritz Card USB	ISDN	extern	215,-	DFÜ-051
AVM Fritz Card GSM	ISDN		249,-	DFÜ-052
TELES S0 Card- ISA	ISDN	intern	109,-	DFÜ-007
TELES S0 Card- PCI	ISDN	intern	119,-	DFÜ-026

www.computer-profis.de

www.computer-profis.de

24 Stunden Online-Bestellung | Newsflash/ Neuheiten

täglich neue Aktionen | Preisausschreiben

PRODUKT INFO 44

Hotline 0180 5 467 444

0,24 DM/Min.

CP™ GmbH

Telefon Mo - Fr 8.00 - 21.00 Uhr Sa 10.00 - 16.00 Uhr

DRUCKER

EPSON					
Stylus Color 440	A4	Color	Tinte	215,-	DRU-073
Stylus Color 640	A4	Color	Tinte	265,-	DRU-074
Stylus Color 740	A4	Color	Tinte	395,-	DRU-075
Stylus Color 850	A4	Color	Tinte	525,-	DRU-065
Stylus Color 900	A4	Color	Tinte	695,-	DRU-113
Stylus Photo 700	A4	Color	Tinte	344,-	DRU-066
Stylus Photo 750	A4	Color	Tinte	514,-	DRU-110
Stylus Photo 1200	A3	Color	Tinte	855,-	DRU-120
Stylus Photo EX	A3	Color	Tinte	675,-	DRU-067
EPL-5700	A4	S/W	Laser	819,-	DRU-071
KYOCERA					
FS-680 4MB RAM	A4	S/W	Laser	715,-	DRU-095
FS-800 4MB RAM	A4	S/W	Laser	869,-	DRU-096
FS-1700+	A4	S/W	Laser	1659,-	DRU-097
FS-3700+	A4	S/W	Laser	2349,-	DRU-098
HEWLETT PACKARD					
Deskjet 610C	A4	Color	Tinte	179,-	DRU-126
Deskjet 710C	A4	Color	Tinte	349,-	DRU-086
Deskjet 720C	A4	Color	Tinte	375,-	DRU-057
Deskjet 815C	A4	Color	Tinte	415,-	DRU-127
Deskjet 880C	A4	Color	Tinte	505,-	DRU-115
Deskjet 895Cxi	A4	Color	Tinte	595,-	DRU-087
Deskjet 1120C	A3	Color	Tinte	749,-	DRU-069
Deskjet 2000C	A4	Color	Tinte	1039,-	DRU-075
Deskjet 2500C	A3	Color	Tinte	2099,-	DRU-088
Laserjet 1100	A4	S/W	Laser	725,-	DRU-089
Laserjet 2100	A4	S/W	Laser	1239,-	DRU-116
Laserjet 2100M	A4	S/W	Laser	1399,-	DRU-117
Laserjet 2100TN	A4	S/W	Laser	1749,-	DRU-118
Laserjet 4050	A4	S/W	Laser	2239,-	DRU-123
Laserjet 405N	A4	S/W	Laser	2879,-	DRU-124
Off.j 710C	Color Print/Fax/Copy/Scan			829,-	DRU-104
Off.j.R45	Color Print/Copy/Scan			889,-	DRU-138
Off.j.R65	Color Print/Copy/Scan			1149,-	DRU-137
Laserjet 1100A	Print/Copy/Scan			925,-	DRU-093
Laserjet 3100	Print/Fax/Copy/Scan			1420,-	DRU-064
MINOLTA					
Page Pro 8L	A4	S/W	Laser	445,-	DRU-076
Page Pro 8	A4	S/W	Laser	599,-	DRU-121
Page Color Page Pro	A4	Color	Laser	2399,-	DRU-129
OKI					
Okipage 8w	A4	S/W	Laser	485,-	DRU-102
Okipage 8p	A4	S/W	Laser	555,-	DRU-103
CANON					
BJC 250	A4	Color	Tinte	135,-	DRU-034
BJC 2000	A4	Color	Tinte	175,-	DRU-112
BJC 4650	A3	Color	Tinte	595,-	DRU-044
BJC 5000	A4	Color	Tinte	349,-	DRU-084
BJC 5500	A3	Color	Tinte	1359,-	DRU-040
BJC 6000	A4	Color	Tinte	429,-	DRU-111
BJC 7000	A4	Color	Tinte	429,-	DRU-045
BJC 7100	A4	Color	Tinte	589,-	DRU-119
BJC 8500 neu	A4	Color	Tinte	4549,-	DRU-132
LBP 660	A4	S/W	Laser	529,-	DRU-056

VIDEOKARTEN

Hersteller/Typ	Version			Artikel-Nr
Pinnacle Systems				
Miro StudioPCTV	Bulk	PCI	145,-	VID-012
Miro StudioPCTV pro	Bulk	PCI	215,-	VID-013
Miro Video 400	Retail		495,-	VID-018
Miro Video DC30speed	Retail		1045,-	VID-003
Miro Video DC30plus	Retail		1599,-	VID-009
Miro Video DV300	Retail		1739,-	VID-035
Miro Video DC50	Retail		a.A.	VID-019
Miro Video DV200PC	Retail		1225,-	VID-033
Miro Video DC10 plus	Retail		499,-	VID-034
Miro Video blueBOXX	Retail		149,-	VID-036
Miro Video MP10	Retail		675,-	VID-037
Haupauge				
Haupauge Primio	Retail	PCI	149,-	VID-004
Haupauge PCI	Retail	PCI	199,-	VID-001
Haupauge Radio	Retail	PCI	209,-	VID-006
Haupauge Win/TV Theatre	Retail	PCI	279,-	VID-040
FAST				
AV-MASTER 2000	Retail		1169,-	VID-002
DV-MASTER	Retail		3399,-	VID-007
Terratec				
Terra TV+	Retail	PCI	175,-	VID-017
Terra TV+/Radio	Retail	PCI	239,-	VID-045
Terra Active Radio	Retail	ISA	a.A.	VID-046
Terra TValue	Retail	ISA	a.A.	VID-047
Terra Receiversystem + Soundkarte 128i PCI	Retail	ISA	189,-	VID-048
Matrox				
Marvel G200	Retail	AGP	429,-	GRA-108

SCANNER

				Artikel-Nr
Hewlett Packard				
HP Scanjet 4100C	Flachbett	36Bit,600*600dpi	269,-	SCA-049
HP Scanjet 4200C	Flachbett	30Bit,600*1200dpi	349,-	SCA-064
HP Scanjet 5200C	Flachbett	36Bit,600*600dpi	489,-	SCA-061
HP Scanjet 6200C	Flachbett	36Bit,600*1200dpi	699,-	SCA-043
HP Scanjet 6250C	Flachbett	36Bit,600*1200dpi	879,-	SCA-050
Mustek				
ScanExpress 6000p	Flachbett	24Bit,300*600dpi	89,-	SCA-022
ScanExpress 6000sp	Flachbett	24Bit,300*600dpi	129,-	SCA-023
ScanExpress 12000p	Flachbett	30Bit,600*1200dpi	149,-	SCA-024
ScanExpress 12000sp	Flachbett	30Bit,600*1200dpi	195,-	SCA-021
Paragon 1200sp	Flachbett	30Bit,600*1200dpi	289,-	SCA-006
Diaaufsatz für Paragon			299,-	SCA-008
Umax				
Vista-Astra 2000U	Flachbett	36Bit,600*1200dpi	225,-	SCA-073
Vista-Astra 2100U	Flachbett	36Bit,600*1200dpi	275,-	SCA-074
Vista-Astra 1220P	Flachbett	24Bit,600*1200dpi	158,-	SCA-044
Vista-Astra 1220S	Flachbett	36Bit,600*1200dpi	329,-	SCA-041
Vista-Astra 2400S	Flachbett	36Bit,600*2400dpi	725,-	SCA-063
Microtek				
Scanmaker X6 *NEU*	Flachbett	36Bit,600*1200dpi	289,-	SCA-051
Scanmaker X6 Silver	Flachbett	36Bit,600*1200dpi	389,-	SCA-053
Agfa				
Snapscan 1212P	Flachbett	36Bit,600*1200dpi	209,-	SCA-046
Snapscan 1212U	Flachbett	36Bit,600*1200dpi	269,-	SCA-047
Snapscan 1236S	Flachbett	36Bit,600*1200dpi	389,-	SCA-048

MONITORE

				Artikel-Nr
15"/35cm				
Belinea	102010 MPRII	54kHz	285,-	MON-137
Yakumo	1570OF TCO95	70kHz	309,-	MON-002
17"/41cm				
ACERView Vista 77e		72kHz	449,-	MON-082
ACERView Vista 77c		72kHz	469,-	MON-097
ACERView Vivid 78c		86kHz	529,-	MON-066
ACERView Vivid 79g		95kHz	685,-	MON-067
Yakumo	OF1770DO	70kHz	385,-	MON-027
Belinea	103010 TCO99	70kHz	429,-	MON-141
Belinea	107035 TCO95	95kHz	615,-	MON-043
Belinea	107060+S TCO95	70kHz	475,-	MON-075
Belinea	103030+Soundsys	70kHz	529,-	MON-151
Belinea	103040 TCO99	86kHz	499,-	MON-098
Belinea	107065+STCO95	95kHz	629,-	MON-053
Belinea	103070 TCO99	95kHz	649,-	MON-143
Samsung	700p plusTCO´95	96kHz	785,-	MON-064
Iiyama	S702GT	96kHz	629,-	MON-079
Iiyama	S701GT	86kHz	629,-	MON-015
Iiyama	703HT		629,-	MON-148
Iiyama	704HT		729,-	MON-149
Nokia	447XPro	96kHz	919,-	MON-099
Nokia	447XS	96kHz	749,-	MON-100
Nokia	447Za	72kHz	599,-	MON-101
Nokia	447Zi	71kHz	535,-	MON-102
19"/45cm				
Yakumo	OF1995	95kHz	679,-	MON-146
ACERView	Vivid 99c	95kHz	779,-	MON-068
Belinea	106020	95kHz	739,-	MON-084
Belinea	106060	95kHz	929,-	MON-152
Samsung	900p		969,-	MON-060
Iiyama	S901GT	102kHz	819,-	MON-048
Iiyama	A901HT	115kHz	1119,-	MON-080
Elsa	Ecomo 19M99		1039,-	MON-119
Elsa	Ecomo 19H99		1285,-	MON-135
Nokia	446XPro	107kHz	1169,-	MON-106
Nokia	446XS	96kHz	1069,-	MON-107
21"/51cm				
Belinea	108020	107kHz	1549,-	MON-153
Belinea	108060	115kHz	1879,-	MON-154
ACERView 211c		107kHz	1499,-	MON-092
EIZO	F77S TCO95	110kHz	2399,-	MON-077
EIZO	F78 TCO95		3979,-	MON-024
Samsung	1000p	107kHz	2539,-	MON-108
Iiyama	S102GT		1649,-	MON-155
Elsa	Ecomo 21S99		1765,-	MON-118
Nokia	445XPro	121kHz	1999,-	MON-109
Nokia	445XiPlus	110kHz	1999,-	MON-110
22"/				
Iiyama	201HT		2099,-	MON-150
Elsa	Ecomo22H99		2479,-	MON-151
LCD - Flachbildschirme				
Belinea	101510 TCO95	15,1" TFT	2159,-	MON-145
Acer	FP555	15,1" TFT	1999,-	MON-160
Acer	F50P	15,1" TFT	1949,-	MON-136
Miro	PTLA 150	15,1" TFT	1999,-	MON-093
Nokia	800Xi	18,1" TFT	5749,-	MON-094
MAG	LT530F	15,1" TFT	2299,-	MON-158

BACKUP LAUFWERKE

			Artikel-Nr
LS-120 IDE	120MB	149,-	FDD-005/6
Medium LS	120MB	18,90	MED-039
Sony HiFD	200MB	a.A.	FDD-008
Medium HiFD	200MB	a.A.	MED-058
Zip Drive 250 Parallel extern Kit	250MB	355,-	STR-044
Zip Drive 250 SCSI extern Kit	250MB	355,-	STR-045
Zip Drive 250 IDE intern Kit	250MB	339,-	STR-056
Zip Drive USB extern Kit	100MB	249,-	STR-046
Zip Drive IDE intern bulk	100MB	125,-	STR-010
Zip Drive Parallel extern Kit	100MB	195,-	STR-008
Zip Drive SCSI extern Kit	100MB	195,-	STR-009
Zip Drive Tragetasche		49,-	SON-026
Medium Zip 100	100MB	18,50	MED-017
Medium Zip 250	250MB	39,90	MED-071
Jaz Drive SCSI intern	2GB	629,-	STR-031
Jaz Drive SCSI extern	2GB	629,-	STR-032
Medium Jaz	1GB	165,-	MED-018
Medium Jaz	2GB	165,-	MED-050
DAT-Streamer/Zubehör			
Sony SDT 7000 3,5"	bis 8GB	1139,-	STR-024
Sony SDT 9000 3,5"	bis 48GB	1479,-	STR-027
Sony Einbaurahmen 5,25"		49,-	STR-028
HP C 1537/1554A 5,25	bis 48GB	1619,-	STR-023
DAT Band DDS1 bis 8GB Fuji	90m	5,90	MED-110
DAT Band DDS2 bis 16GB Fuji	120m	15,90	MED-109
DAT Band DDS3 bis 48GB Fuji	125m	34,90	MED-108
DAT Band DDS4 bis 40GB Fuji	150m	79,90	MED-107
DAT Reinigungsband		14,90	MED-012
MOD Laufwerke/Zubehör			
Fujitsu MCC3064 SCSI intern	640MB	495,-	MOD-009
Fujitsu MCB3064 SCSI intern	640MB	529,-	MOD-008
Fujitsu MO640 IDE intern	640MB	485,-	MOD-013
Fujitsu MO640 SCSI extern	640MB	589,-	MOD-010
Fujitsu MCD3130 SCSI intern	1,3GB	939,-	MOD-014
Medium 3,5" Fuji	230MB	9,90	MED-102
Medium 3,5" Fuji	640MB	18,90	MED-104
Medium 3,5" Limdow (Overwrite)	640MB	29,90	MED-044
Medium 3,5" NEU	1,3GB	59,90	MED-016
Ditto Streamer			
HP Colorado IDE intern	bis 5GB	369,-	STR-048
HP Colorado par extern	bis 5GB	429,-	STR-049
HP Colorado IDE intern	bis 8GB	389,-	STR-050
HP Colorado par extern	bis 8GB	489,-	STR-051
HP Colorado IDE intern	bis 14GB	499,-	STR-052
HP Colorado par extern	bis 14GB	599,-	STR-053
HP Surestore T20 SCSI int	bis 20GB	799,-	STR-054
HP Surestore T20 SCSI ext	bis 20GB	959,-	STR-055
Iomega Ditto Dash Card		55,-	ZUB-081
Medium für Colorado	5GB	54,90	MED-120
Medium für Colorado	8GB	49,90	MED-121
Medium für Colorado	14GB	74,90	MED-122
Medium für Surestore T20	20GB	79,90	MED-123
Floppy			
Floppy 3,5" / 1,44MB Mitsumi		39,-	FDD-001
Floppy 3,5" / 1,44MB Teac		45,-	FDD-002
Floppy 3,5" / 1,44MB Sony		39,-	FDD-004
Floppyanschlußkabel		7,90	KAB-008
Y-Kabel Stromverteiler		5,-	KAB-062
Disketten 3,5" / 1,44MB form. Fuji		6,50	MED-008

SPEICHERMODULE

Bitte Tagespreise Erfragen

Typ	Kapazität		Artikel-Nr
Simm 30Pin	4MB	24.90,-	MEM-002
Fast			
Simm PS/2	16MB,60ns	a.A.	MEM-009
Simm PS/2	32MB,60ns	a.A.	MEM-012
Simm PS/2	64MB,60ns	a.A.	MEM-015!
EDO			
Simm PS/2	16MB,60ns	39,-	MEM-010
Simm PS/2	32MB,60ns	79,-	MEM-013
Simm PS/2	64MB,60ns	129,-	MEM-016
PC-66			
Dimm 7/10ns	32MB	55,-	MEM-030
Dimm 7/10ns	64MB	109,-	MEM-029
Dimm 7/10ns	128MB	229,-	MEM-028
Dimm 7/10ns	256MB	489,-	MEM-047
PC-100			
Dimm 7/10ns	32MB	59,-	MEM-033
Dimm 7/10ns	64MB	115,-	MEM-031
Dimm 7/10ns	128MB	235,-	MEM-032
Dimm 7/10ns	256MB	399,-	MEM-046
PC-100			
Dimm 7/10ns ECC	64MB	a.A.	MEM-048
Dimm 7/10ns ECC	128MB	a.A.	MEM-049
Dimm 7/10ns ECC	256MB	a.A.	MEM-050
PC-133			
Dimm 7/8ns	128MB	399,-	MEM-051

NETZWERK

					Artikel-Nr
Ethernet TPC	RJ45+BNC	10MBit	ISA	24,90	NET-003
Ethernet TPC	RJ45+BNC	10MBit	PCI	24,90	NET-002
Ethernet TX	RJ45	100MBit	PCI	29,90	NET-014
Ethernet TP	RJ45	10MBit	PCMCIA	79,-	NET-029
Ethernet TX	RJ45	100MBit	PCMCIA	169,-	NET-030
Starterkit 2-10	2x ISA + Hub 5Port + Kabel	10MBit		99,-	NET-039
Starterkit 2-100	2x PCI + Hub 5Port + Kabel	100MBit		225,-	NET-041
Starterkit 5-10	5x ISA + Hub 10Port + Kabel	10MBit		199,-	NET-040
D-Link 220PCTRJ45+BNC		10MBit	ISA	39,90	NET-031
D-Link 530CT+RJ45+BNC		10MBit	PCI	49,90	NET-032
D-Link 530TX	RJ45	10/100MBit	PCI	79,90	NET-033
D-Link 660CT	RJ45+BNC	10MBit	PCMCIA	129,-	NET-036
D-Link 650tx kitRJ45		10/100MBit	PCMCIA	189,-	NET-048
D-Link 660tx kitRJ45		10/100MBit	PCMCIA	199,-	NET-049
3Com 3C509	RJ45+BNC	10MBit	ISA	105,-	NET-004
3Com 3C900	RJ45+BNC	10MBit	PCI	135,-	NET-005
3Com 3C905	RJ45	10/100MBit	PCI	99,-	NET-006
3Com 3C905btxRJ45		10/100MBit	PCI	105,-	NET-046
3Com 3C905b RJ45		10/100MBit	PCI	239,-	NET-047
3Com 3CXFE 575BT		10/100MBit	PCMCIA	289,-	NET-050
Intel E-Express Pro 100+		10/100MBit	PCI	105,-	NET-026
Diamond Homefree	1x ISA + 1 x PCMCIA			429,-	NET-054
Diamond Homefree 2 x ISA				369,-	NET-055
Diamond Homefree 1 x PCI				199,-	NET-057
Hub 5 Port		10MBit		49,-	NET-034
Hub 5 Port		100MBit		125,-	NET-035
Hub 8 Port		10MBit		69,-	NET-011
Hub 8 Port		100MBit		215,-	NET-015

GRAFIKKARTEN

Hersteller/Typ	Prozessor	PCI	Artikel-Nr	AGP	Artikel-Nr
4MB Version					
VGA		49,-	GRA-065	49,-	GRA-132
Diamond Viper V330	NvidiaRiva 128			59,-	GRA-102
8MB Version					
VGA		69,-	GRA-178	69,-	GRA-179
ATI All in Wonder Pro	3D Rage Pro	205,-	GRA-116	205,-	GRA-133
ATI Rage Fury	Rage128GL			109,-	GRA-234
16MB Version					
Diamond Viper V550 TVout	NvidiaRiva 128TNT	169,-	GRA-173	a.A.	GRA-166
Diamond Stealth III	Savage 4 Pro			139,-	GRA-211
ELSA Winner II	Savage 4 PRO			179,-	GRA-254
Creative Graphics Blaster	NvidiaRiva 128TNT			129,-	GRA-153
Hercules Dynamite TNT	NvidiaRiva 128TNT			195,-	GRA-170
Hercules Dynamite TNT 2/TV	NvidiaRiva 128TNT 2			a.A.	GRA-250
ATI All-in-Wonder128 Bulk				379,-	GRA-213
ATI Rage Fury	Rage 128 GL			125,-	GRA-186
Matrox G400	MGA-G400			239,-	GRA-264
Hercules Beast 99	Savage 4 Pro			189,-	GRA-214
Guillemot Maxi Gamer Xentor	NvidiaRiva 128TNT2			239,-	GRA-216!
STB Voodoo3 2000 Bulk	3Dfx-Voodoo 3			189,-	GRA-227
STB Voodoo3 3000/TV Bulk	3Dfx-Voodoo 3			229,-	GRA-231
STB Voodoo3 3500/TV Bulk	3Dfx-Voodoo 3			389,-	GRA-229
32MB Version					
ATI Rage Fury/TV	Rage128 GL			245,-	GRA-199
ATI Rage Fury	Rage128 GL			219,-	GRA-206
Matrox G400 Bulk				315,-	GRA-217!
Asus V-3800 TVR Kit	NvidiaRiva 128TNT2			389,-	GRA-218!
Asus V-3800 Deluxe Kit	NvidiaRiva 128TNT2			419,-	GRA-243
Asus V-3800 Deluxe Kit Ultra-Chip	NvidiaRiva 128TNT2			475,-	GRA-246
Diamond Viper V770 Bulk	NvidiaRiva 128TNT2			299,-	GRA-221!
Diamond Viper V770 Retail	NvidiaRiva 128TNT2			315,-	GRA-222!
Diamond Viper V770 Ultra	NvidiaRiva 128TNT2			409,-	GRA-244!
Diamond Stealth III	Savage 4 Pro			155,-	GRA-260
ELSA Erazor III Bulk	NvidiaRiva 128TNT2			335,-	GRA-223!
ELSA Erazor III/TV Bulk	NvidiaRiva 128TNT2			409,-	GRA-247
ELSA Winner II	Savage 4 PRO			259,-	GRA-255
ELSA Synergy II	NvidiaRiva 128TNT2			499,-	GRA-xxx
Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	NvidiaRiva 128TNT2			405,-	GRA-225!
Hercules Beast 99	Savage 4 Pro			199,-	GRA-226!
Hercules Dynamite TNT 2/TV OEM	NvidiaRiva 128TNT 2			465,-	GRA-251
Creative 3D Blaster	Savage 4 Pro			189,-	GRA-235
Creative 3D Blaster	NvidiaRiva 128TNT2 Ultra Retail	385,-	GRA-241		
Zusatz					
Elsa 3D REVELATOR	3D-Brille			ab 109,-	GRA-xxx
ASUS	3D-Brille			55,-	GRA-242

CPU Bitte Tagespreise Erfragen

			bulk	
AMD	K6®-2	350 MHz	85,-	CPU-065
AMD	K6®-2	400 MHz	109,-	CPU-076
AMD	K6®-2 BOX	400 MHz	139,-	CPU-111
AMD	K6®-2	450 MHz	135,-	CPU-076
AMD	K6®-2	475 MHz	199,-	CPU-xxx
AMD	K6®-III	400 MHz	229,-	CPU-101
AMD	K6®-III	450 MHz	325,-	CPU-115
AMD	K6®-III	500 MHz	a.A.	CPU-xxx
AMD Athlon™	K7®	500 MHz	529,-	CPU-127
AMD Athlon™	K7®	550 MHz	985,-	CPU-128
AMD Athlon™	K7®	600 MHz	1335,-	CPU-129

Intel® Celeron™ CPU Bitte Tagespreise Erfragen

PPGA/Sockel370	Tray		in the Box	
366 MHz	149,-	CPU-086	a.A.	CPU-079
400 MHz	155,-	CPU-087	a.A.	CPU-080
433 MHz	199,-	CPU-112	a.A.	CPU-103
466 MHz	239,-	CPU-113	a.A.	CPU-110
500 MHz	369,-	CPU-xxx	a.A.	CPU-125
Intel® Pentium® II MMX™	Tray		in the Box	
350 MHz	315,-	CPU-051!	a.A.	CPU-053!
400 MHz	349,-	CPU-052	a.A.	CPU-054
450 MHz	399,-	CPU-064	a.A.	CPU-062
Intel® Pentium® III	Tray		in the Box	
450 MHz	389,-	CPU-090	a.A.	CPU-091
500 MHz	529,-	CPU-092	a.A.	CPU-093
550 MHz	1029,-	CPU-117	a.A.	CPU-114
600 MHz	1439,-	CPU-130	a.A.	CPU-126

586ER MAINBOARDS

ASUS							
P5A	S	Ali	ATX	512kb	2/5/1	179,-	MAI-127
P5A-B	S	Ali	AT	512kb	2/3/1	175,-	MAI-130
P5A & Sound	S	Ali	ATX	512kb	2/5/1	209,-	MAI-128
P5A-B & Sound	S	Ali	AT	512kb	2/3/1	199,-	MAI-126
MSI							
MS-5169	S	(100MHz)	ATX	512kb	3/4/1	145,-	MAI-121
Gigabyte							
GA586 5AX	S	ALi(100MHz)	ATX	512kb	1/4/1	139,-	MAI-124
GA586 AA	S	ALi(100MHz)	AT	512kb	2/3/1	139,-	MAI-153
Bravo							
Bravo Baby	S	Ali(100MHz)	AT	512kb	3/3/1	129,-	MAI-125
DFI							
P5BV3+	S	(100MHz)	AT	1MB	3/4/1	149,-	MAI-135
XV3+	S	(100MHz)	ATX	1MB		159,-	MAI-181
A OPEN							
AX59pro	S	Via(100MHz)	ATX	1MB	2/4/1	159,-	MAI-142
ABIT							
AB-BP6	D	sockel370	ATX		2/5/1	a.A.	MAI-180

PII MAINBOARDS

ASUS							
P2B-F	S		Intel,440BX	ATX	2/5/1	249,-	MAI-138
P2B-B	S		Intel,440BX	AT	2/3/1	235,-	MAI-139
P2B-L	S		Intel,440BX	ATX	2/4/1	329,-	MAI-108
P2B-LS**	S	2940U2W	Intel,440BX	ATX	2/4/1	679,-	MAI-119
P2B-S*	S		Intel,440BX	ATX	2/4/1	619,-	MAI-114
P2B-DS*	D	2940U2W	Intel,440BX	ATX	2/4/1	899,-	MAI-107
P3B-F	S	Jumperless	Intel,440BX	ATX	x/6/1	265,-	MAI-193
P3B-1394	S	Firewire		ATX		a.A.	MAI-xxx
MEL-M	S	für PGGA CPU		ATX	1/3/1	175,-	MAI-152
MEW	S	fürPGGACPU	Intel,i810	ATX	x/6/1	a.A.	MAI-xxx
Abit							
AB-ZM6	S			ATX	2/5/1	179,-	MAI-184
AB-BX6	S		Intel,440BX	ATX	2/5/1	219,-	MAI-112
AB-BH6	S		Intel,440BX	ATX	2/5/1	185,-	MAI-133
AB-BE6	S	Wake on Lan	Intel,440BX	ATX	2/5/1	239,-	MAI-179
Siemens							
D-1107-B			Intel,440BX	ATX	2/5/1	209,-	MAI-190
D-1107-A		onboard LAN	Intel 440BX	ATX	2/5/1	269,-	MAI-191
Gigabyte							
686BX-2000 neu	S	Intel,440BX		ATX	2/5/1	209,-	MAI-178
686BA	S		Intel,440BX	AT	2/4/1	199,-	MAI-118
686BX-D	D		Intel,440BX	ATX	2/5/1	309,-	MAI-136
686BX-S*	S	2940UW	Intel,440BX	ATX	3/4/1	429,-	MAI-117
686BX-DS*	D	2940UW	Intel,440BX	ATX	3/4/1	579,-	MAI-134
686BX-U*	S	2940U2W	Intel,440BX	ATX	3/4/1	659,-	MAI-143
686BX-DU*	D	2940U2W	Intel,440BX	ATX	3/4/1	845,-	MAI-149
686BX7	S	für PPGACPU	Intel,440BX	ATX		199,-	MAI-206
686VX	S		VIA pro	ATX	2/5/1	139,-	MAI-150
686VXE	S					159,-	MAI-207
6LA7	S		LX	AT		159,-	MAI-192
6LX7	S		LX	ATX		159,-	MAI-xxx
GA-6WXM	S	Dual Bios	Intel,i810	ATX	1/5/x	159,-	MAI-xxx
A Open							
AX6 BC	S		Intel,440BX	ATX	2/5/1	199,-	MAI-146
AX6 B*	S	2940UW	Intel,440BX	ATX	3/4/1	399,-	MAI-145
MSI							
MS6119	S		Intel,440BX	ATX	3/4/1	195,-	MAI-170
MS6120	D		Intel,440BX	ATX	3/4/1	305,-	MAI-171

CP™ GmbH

Computer Profis GmbH
Kirschberg 27
64347 Griesheim

Ladenöffnungszeiten
Mo-Fr 10.00-20.00 Uhr
Sa 10.00-16.00 Uhr

Autobahn A5 / A67
Ausfahrt Darmstadt-Griesheim

Insight®

Kleine Autos, großer Spaß

Re-Volt



Sie brettern durch Vorgärten und hinterlassen Reifenspuren im Kinderzimmer. Jetzt erobern Fernlenk-Flitzer auch noch Ihren PC.

Wenn Matchbox-Wägelchen und Carrera-Bahn ausgedient haben, der Führerschein aber noch in weiter Ferne ist, wendet sich das Interesse motorphiler Jungspunde ferngesteuerten Winzkisten zu. Daß diese Batteriewagen mindestens so spannende Rennen liefern wie Formel-1-Boliden, wird Ihnen nicht nur jeder Modellbauer bestätigen. Auch Acclaim ist von den Qualitäten der Minis überzeugt und schickt sie in ein Action-Rennspiel.

Wasserbomben marsch!

In **Re-Volt** erwartet Sie keine bierernste Fahrsimulation, sondern actionlastige Vollgas-Rutscherei. Mindestens genauso wichtig wie das Steuerkreuz ist nämlich der Feuerknopf: Während der Rennen sammeln Sie zufällig verteilte Extras auf, die meist Ihre Gegner ärgern. Dann schmeißen Sie auf Knopfdruck Wasserbomben nach Ihren quirligen Opponenten, schicken ihnen Raketen hinterher oder tauschen per Magnet-Strahler mit dem Vordermann die Plätze.

Die 24 Vehikel (plus Bonusautos) unterscheiden sich in Sachen Beschleunigung, Endgeschwindigkeit und Gewicht. Für jeden Fahrstil ist etwas dabei, behäbige Mini-Monstertrucks genauso wie hochnervöse PS-Bolzen. Allen Wagen gemein ist das je nach Realismusgrad erstaunlich lebensechte Fahrgefühl. Man glaubt, tatsächlich ein Modellauto zu lenken. Abwechselnd wirbelt der Wagen auf glattem Untergrund um die eigene Achse, springt nach einem Crash wie ein Gummiball zurück auf die Fahrbahn oder hangelt sich auf zwei Reifen an einer Wand entlang. Die winzigen Stoßdämpfer knicken in der Kurve ein, die Antenne wackelt hektisch, und die Radkappen schaben funkensprühend am Bordstein.

Rüdiger Steidle



So gut kann klein sein

Schon die Micromachines haben bewiesen, daß kleine Autos grossen Spaß machen können. Auch Re-Volts Fernlenkvehikel habe ich sofort ins Herz geschlossen. Die Winzkisten und ihre Spielzeugwelt sind einfach niedlich. Dabei ist Re-Volt alles andere als kindisch, sondern ein vollwertiges Action-Rennspiel mit glaubwürdigem Fahrverhalten, sinnvollen Extrawaffen und motivierenden Spielmodi. Zusammengehalten wird das Ganze von liebevollem Streckendesign und einer Grafik, die mich immer wieder zum Staunen bringt.

Fast schon unfair

Eine Sache, die mir wirklich sauer aufgestoßen ist, ist der ans Unfaire grenzende Schwierigkeitsgrad. Spätestens in der dritten Liga mußte ich jede Strecke auswendig lernen. Und hatte ich mich an die Spitze gekämpft, genügte oft ein einziger Dreher, um mich wieder auf den letzten Platz zu befördern. Da sind die drei Versuche schnell verbraucht, wer Pech hat, fliegt einen Meter vor dem Ziel raus und darf neu anfangen.



Das Spielzeugland ist die phantasievollste und farbigste Strecke in Re-Volt (1024x768).

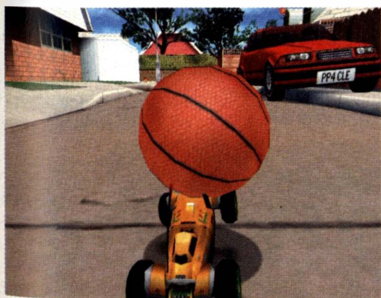
Froschperspektive

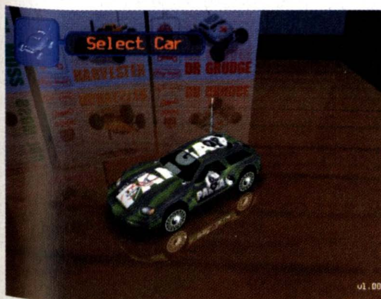
Anfangs können Sie nur aus vier Strecken und zehn Wagen wählen, den Rest müssen Sie sich im Meisterschafts-Modus erkämpfen. Vier Ligen gibt es, jeweils vier Etappen gilt es zu bestehen. Dabei ist das Programm knallhart: Sie haben für jeden Kurs nur drei Versuche. Schaffen Sie es damit nicht mindestens auf den dritten Platz, ist die Meisterschaft gelaufen, und Sie müssen wieder von vorn beginnen.

Doch die Anstrengung lohnt sich: In **Re-Volt** rasen Sie nicht über abgedroschene Formel-1-Bahnen. Die insgesamt 13 Routen passen perfekt zum Spielzeug-Szenario. Unter anderem heizen Sie Ihren Boliden durch eine Wohnsiedlung, durch einen Supermarkt und in einen Spielzeugladen. Aber auch eine Westernstadt und eine Fahrt übers Promenadendeck der Titanic stehen an. Dabei verfolgen Sie das Geschehen aus der Froschperspektive. Wenn man um Haaresbreite unter einem geparkten BMW durchschlidert, zieht man förmlich den Kopf ein. Und selbst ein Basketball kann für die Minivehikel zum unüberwindbaren Hindernis werden.



Nach Ladenschluß toben Modellautos im Supermarkt. Auf dem spiegelblanken Steinfußboden hinterlassen die Flitzer winzige Bremsspuren (800x600).


Immer auf die Kleinen: Vorsicht, Ballschlag!



In der Profi-Liga dürfen Sie Benziner fahren.

Unter der Unterhose

Das Streckendesign steht den ungewöhnlichen Örtlichkeiten nicht nach. Die Programmierer haben sämtliche Levels mit viel Liebe zum Detail gestaltet und abseits der Fahrbahn viele witzige Kleinigkeiten eingebaut. Bretter dienen als Sprungschanzen und Wäscheleinen (stilecht mit Feinripp-Unterhosen) als Ziellinien. Da fährt man im Spielzeugland unter feuerspuckenden Drachen hindurch oder über Klaviertasten, rutscht in einem Museum über edlen Marmorboden und durch Lichtschranken, flitzt im Supermarkt zwischen Gemüsetheke und Eistruhe hindurch oder nimmt die Abkürzung über die Laderampe. Im Mehrspielermodus stehen zusätzlich zu den normalen Bahnen vier Deathmatch-Arenen bereit, die aber bei weitem nicht so viel Spaß bringen wie ein normales Rennen. Jeder Spieler braucht unfairerweise seine eigene CD.

Villa Kunterbunt

Re-Volt greift tief in die 3D-Trickkiste und zaubert mit nüchternen Beschleunigertechniken wie Environment-Mapping eine wunderschöne Grafik. Die Designer haben den digitalen Pinsel dabei tief in die Palette getunkt – die Levels erscheinen als kunterbuntes Feuerwerk strahlender Farben. Rote, grüne und blaue Scheinwerfer beleuchten die Spielzeugwelt, im Museum flitzen Sie unter den funkelnden Laserschranken der Alarmanlage hindurch. Besonders gelungen sind die Spiegeleffekte: Die Plastikkarosserien der kleinen Flitzer glänzen dermaßen schick, daß man fast noch den feuchten Lack riechen kann. Der Sound ist nicht ganz so brillant – zwar verstärken surrende Servos und heulende Elektromotoren das Modellauto-Feeling, doch insgesamt bekommen **Re-Volt**-Fahrer nur spärlich Effekte auf die Ohren, und die Techno-Musik ist auch nicht immer passend. RS

Re-Volt

Genre:	Action-Rennspiel	Hersteller:	Acclaim
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 115 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk, Internet)		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

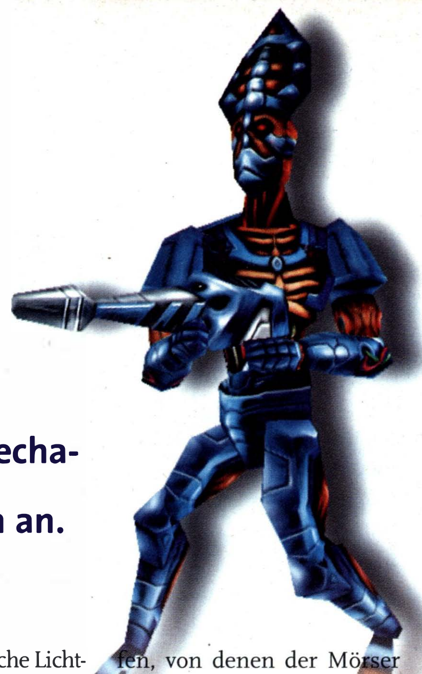
Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend



Stimmiges, technisch gutes Action-Rennspiel.

Einfach nur schießen

Skout



Mit furchterregendem Waffenarsenal und einem mechanischen Begleiter treten Sie gegen die Kybernoiden an.



Durch das Zielfernrohr des tödlichen Scharfschützengewehrs sehen Sie alles in Grün.

Es geschehen noch Zeichen und Wunder: Aus Deutschland kommen nicht nur Fußballmanager und Aufbauspiele, sondern auch ein waschechter Ego-Shooter. **Skout** heißt das Spiel, in dem Sie als galaktischer Agent gleichen Namens eine Alienrasse auf dem Planeten Lugubrios daran hindern sollen, eine Superwaffe zu bauen.

Ich und meine Drohne

Während der 21 Einsätze halten Sie ständig Funkkontakt mit Kollegen, die sich mit einem getarnten Raumer im Orbit befinden. Die Jungs protokollieren Ihre Fortschritte und geben zuweilen nützliche Tips. Ihr bester Freund ist die Drohne, ein über zwei Meter großer, krebsartiger Roboter, der an manchen Stellen hereingebeamt werden kann. Die Drohne können Sie mit simplen Befehlen wie »Angreifen« oder »Folge mir« steuern. Wenn sie bei Ihnen ist, wird es merklich einfacher – das kampfkräftige Metallbiest schafft die meisten Kybernoiden-Kreaturen lässig. Allerdings bleibt sie immer nur wenige Minuten, dann ist ihre Energie aufgebraucht, und sie muß rausgebeamt werden.

Feuer ohne Licht

Optisch präsentiert sich **Skout** eher hausbacken. Die hauseigene Grafik-Engine beherrscht zwar hohe Auflösungen, Transparenz und farbige Lichtquellen, dennoch wirken manche Gegenden ziemlich schlicht. Zudem fehlen dynamische Lichteffekte, auch das grellste Gewehrfeuer erhellt die Räume nicht, was gerade in dunklen Levels oft irritierend wirkt.

Das Arsenal umfaßt neben den Fäusten des Skout sieben sehr unterschiedliche Waffen, von denen der Mörser am interessantesten ist. Er kann neben Standardraketen und Granaten auch originelle Extras verschießen, darunter ein Hologramm des Spielers, eine undurchdringliche Barriere oder Minen. GUN

Gunnar Lott



Nie ohne Drohne

Auch wenn Skout in Sachen Grafik mit Schwergewichten wie Unreal nicht mithalten kann, glänzt es doch mit ein paar netten Ideen. Besonders die Drohne ist mir schnell ans Herz gewachsen. Das Problem ist denn auch weniger die Ausstattung, obwohl mir Komfortfunktionen wie eine automatische »Schnell-Laufen«-Funktion schon abgehen. Auch deutlich mehr Monster oder etwas Abwechslung bei den Sprachsamples hätten Skout gutgetan.

Ärgerlicher aber finde ich, daß die Story sehr dünn ist – nirgendwo erfahre ich, wer Skout überhaupt ist oder warum die beiden feindlichen Alienrassen sich eigentlich bekriegen. Schade, so bleibt das Spiel ein simpler Shooter ohne viel Seele.



Auf schwerbewaffnete Blechkameraden wie diesen Roboter vom Typ Golem treffen Sie auf Lugubrios häufiger (Direct 3D, 800x600).

Skout

Genre: Actionspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Modern Games
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 330 MByte
Spieler: Einer bis vier (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/350 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Gradliniges Actionspiel ohne viel Tiefgang.

Graffiti, München



Kostenlos für einen neuen Abonnenten: eine Prämie nach Wahl!

GameStar weiß, wie Sie mehr vom Leben haben. Jetzt ist es an der Zeit, daß Sie auch Ihren Freunden das wahre Leben zeigen. Mit einem GameStar-Abo bleiben Sie länger im Spiel. Und Sie kriegen für Ihre Empfehlung eine von fünf Prämien.

Bitte mit 1.- DM freimachen

Antwort

GameStar
dsb Abobetreuung GmbH

74168 Neckarsulm



Hier spielt das Leben.



Die Vorteile der Abobetreuung:

1. Aktuelle News aus der Welt der PC-Spiele - jeden Monat neu.
2. 15% Preisvorteil gegenüber dem normalen Kioskpreis.
3. Immer als erster informiert - Sie verpassen keine Ausgabe.
4. Jede Ausgabe kommt frei Haus - Sie sparen Zeit und Geld.
5. Ausführliche Tests, wichtige Tips & Tricks und GameStar CD-Rom in jeder Ausgabe.

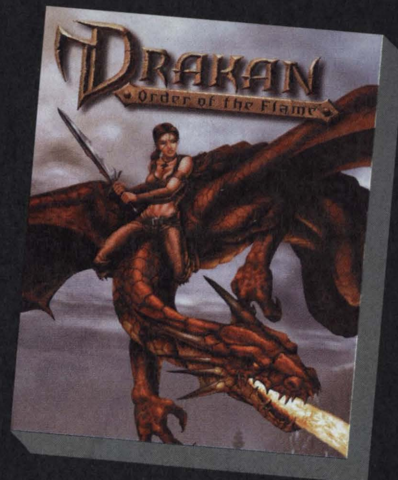
krad Monte Carlo

bleibt da nicht gerne auf der Strecke?
les Lenkrad mit Stahlachse für schnelle
en und virtuelle Powerslides. Analoges
pedal zum Gasgeben und Bremsen. Vier
-Knöpfe für die Funktionen Feuern, Hupen,
-Boost, Handbremse. Mit dem Renner der
en YOU reißen
s stundenlang
Steuer rum!



Drakan

Eine handfeste Begegnung mit der schönsten 3D-Heldin seit Lara Croft: In bester Action-Manier fliegt die hübsche Rynn auf ihrem Drachen durch ein geheimnisvolles Fantasy-Reich, löst Rätsel, schwingt die Fäuste und das Schwert. Drakan vereint die Faszination von 3D-Action und Action-Adventure.



te
n
en,
n

, spritzendes Eis: NHL 2000*, die jüngste Neu-
ey-Meisterwerks von EA Sports, zeigt Kufencracks
ben der nochmals verbesserten Grafik - jetzt
stisch - haben sich die Entwickler ein weiteres
re einfallen lassen: Importierte Portraits
mierte Gesicht
ln.

ch Erscheinen



Hier spielt das Leben.

TIP # 002

Setzen Sie
Gegen einen
müssen es n
Raketen sei

Kostenlos für einen
eine Prämie nach W

GameStar weiß, wie Sie mehr vom Le
Zeit, daß Sie auch Ihren Freunden
GameStar-Abo bleiben Sie länger im
Empfehlung eine von fünf Prämien.

GameStar – Die ganze Welt der PC-Spiele

Ja, ich habe mir eine Prämie verdient:

- ☐ Lenkrad Monte Carlo 51L109
- ☐ Ages of Empires 2 53L109
- ☐ Command & Conquer 3 52L109
- ☐ Drakan 54L109
- ☐ NHL 20 55L109

☐ **JA**, ich abonniere die GameStar. Bitte senden Sie mir die GameStar für mindestens 12 Monate zum Abo-Vorzugspreis von nur 90,60 DM (inklusive Porto und Verpackung) statt 106,80 DM bei Einzelheftkauf. Damit spare ich jeden Monat 15 % gegenüber dem Kioskpreis. Natürlich kann ich jederzeit kündigen. Eventuell zuviel bezahltes Geld wird mir zurückerstattet.

Ich bin der neue Abonnent:

Name/Vorname

Straße/Postfach

PLZ Ort

Telefonnummer Fax

E-Mail-Adresse Geburtsdatum

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Ich habe den neuen Abonnenten geworben:

Name/Vorname

Straße/Postfach

PLZ Ort

Telefonnummer Fax

E-Mail-Adresse Geburtsdatum

Vertrauensgarantie: Die Bestellung kann ich innerhalb einer Woche nach Bestelldatum (rechtzeitige Absendung genügt) schriftlich bei GameStar, dsb Abobetreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, widerrufen. Eigenwerbung und Geschenkabos gelten nicht als Freundschaftswerbung! Ich bestätige die Kenntnisnahme der Vertrauensgarantie durch meine 2. Unterschrift.

X

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Alle Spiele nur solange der Vorrat reicht. Prämienauslieferung erfolgt nach Bezahlung des Abos. Spieleauslieferung erfolgt nach Erscheinen der Spiele. Wichtiger Hinweis: Die Empfehlung von Neu-Abonnenten, die bereits in den letzten 24 Monaten ein GameStar Freundschaftsabo abgeschlossen haben, berechtigt leider nicht zum Bezug einer Freundschafts-Prämie.

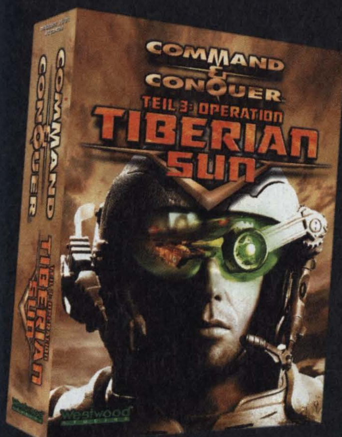
http://www.gamestar.de/freunde Fax 07132/95 91 66

Ihr Prämien-Erlebnis

1. Werben Sie einen Ihrer Freunde als GameStar-Abonnenten.

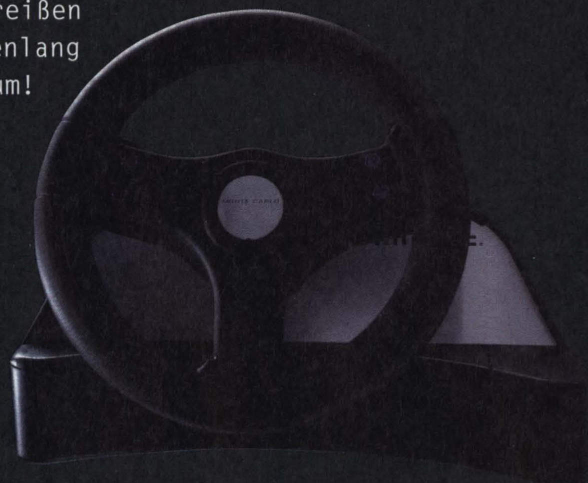
2. Schicken Sie die ausgefüllte Karte an: **GameStar, dsb Abobetreuung, 74168 Neckarsulm.**
Oder faxen Sie uns:
Fax: 0 71 32 / 95 91 66
Rufen Sie uns an:
Tel: 0 71 32 / 95 92 10
Oder werben Sie übers Internet:
www.gamestar.de/freunde

3. Freuen Sie sich auf Ihre Prämie.



Lenkrad Monte Carlo

Wer bleibt da nicht gerne auf der Strecke? Stabiles Lenkrad mit Stahlachse für schnelle Runden und virtuelle Powerslides. Analoges Handpedal zum Gasgeben und Bremsen. Vier Extra-Knöpfe für die Funktionen Feuern, Hupen, Turbo-Boost, Handbremse. Mit dem Renner der letzten YOU reißen Profis stundenlang das Steuer rum!



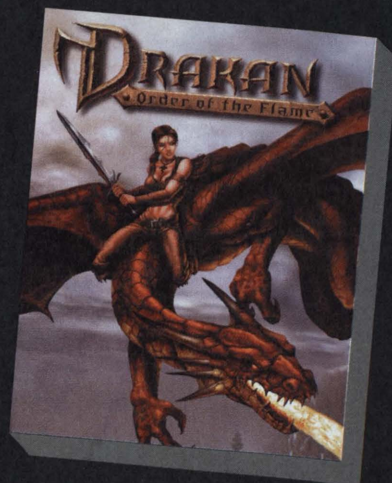
Command & Conquer 3

Das Echtzeit-Strategiespiel für gewiefte Freizeitgeneräle. Nehmen Sie die Herausforderung an. Schlagen Sie sich auf die Seite von GDI oder NOD und erleben Sie auch in der Fortsetzung des Klassikers alles, was Sie an Command & Conquer so schätzen: Komplexe Missionen, vielseitige Truppentypen und einen mörderisch spannenden Multiplayer-Modus.



Drakan

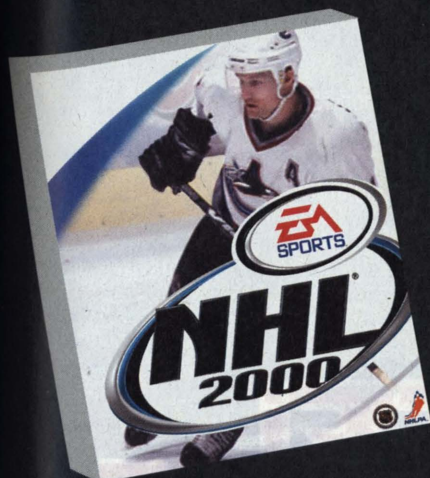
Eine handfeste Begegnung mit der schönsten 3D-Heldin seit Lara Croft: In bester Action-Manier fliegt die hübsche Rynn auf ihrem Drachen durch ein geheimnisvolles Fantasy-Reich, löst Rätsel, schwingt die Fäuste und das Schwert. Drakan vereint die Faszination von 3D-Action und Action-Adventure.



Age of Empires 2*

Das Echtzeit-Strategiespiel, in dem Sie Geschichte schreiben können: Realistische Truppenformationen und epische Belagerungen machen den Reiz von Age of Empires 2* aus. In fünf ausführlichen Feldzügen, die auf historischen Ereignissen basieren, werden Sie zum Held des Mittelalters.

*Achtung: Prämie erst nach Erscheinen des Spiels Ende September/Anfang Oktober lieferbar.



NHL 2000*

Schnelle Gegenstöße, spritzendes Eis: NHL 2000*, die jüngste Neuauflage des Eishockey-Meisterwerks von EA Sports, zeigt Kufencracks in wilder Fahrt. Neben der nochmals verbesserten Grafik - jetzt praktisch fotorealistisch - haben sich die Entwickler ein weiteres spektakuläres Feature einfallen lassen: Importierte Portraits lassen sich ins animierte Gesicht der Spieler umwandeln.

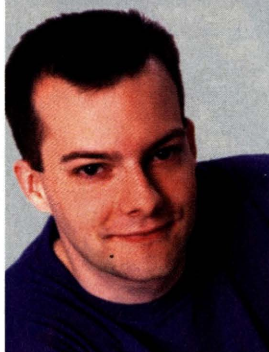
*Achtung: Prämie erst nach Erscheinen des Spiels lieferbar.



Hier spielt das Leben.

Strategie

Jörg Langer



Was ist mit C&C 3?

Die Geheimnisse der Zeitschriftenproduktion bringen es mit sich, daß Sie zwar schon **C&C 3** kaufen können, wir aber noch keinen abschließenden Test in diesem Heft haben. Der Grund: Westwood wollte, angeblich aus Angst vor Raubkopien, weltweit keine Testversionen vorab verschicken. Bei einem zweitägigen Event konnten wir die praktisch fertige deutsche Version zwar ausgiebig spielen – unter anderem im Multiplayer-Modus mit Westwood-Präsident Brett Sperry – doch für eine seriöse Testwertung reicht das natürlich nicht. Unseren Lesern bieten wir deshalb einen besonderen Service an: Sie können per Telefon oder Internet die finale Wertung erfahren; mehr dazu auf Seite 86.

Angenehm überrascht wurde ich von **Seven Kingdoms 2**. Während der Vorgänger ein verquerer Möchtegern-Mix aus Echtzeit und **Civilization** war, macht Teil 2 auch Normalsterblichen Spaß. Jetzt ringen Sie in schöner Grafik und mit »nur noch« circa 50 Icons um die Vorherrschaft unter den sieben Königreichen.

Strategie

»Zum Erfolg führen hier taktisches Agieren (meist unter Zeitdruck), Ressourcen-Management und strategische Planung.«

[Strategiespiele, Hexfeldtaktik, Aufbauspiele, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele]

Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
2	Alpha Centauri	Strategie	3/99	90%
3	Siedler 3	Aufbauspiel	1/99	90%
4	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
5	Battlezone	3D-Strategie	4/98	89%
6	Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	88%
7	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
8	Populous 3	Echtzeit-Strategie	12/98	88%
9	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	8/99	86%
10	Heroes of Might&Magic 3	Strategie	6/99	86%
11	Warzone 2100	Echtzeit-Strategie	5/99	86%
12	Dynasty General	Taktik	10/98	86%
13	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	8/98	86%
14	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	4/98	86%
15	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
16	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	12/98	85%
17	Civilization: Call to Power	Strategie	5/99	84%
18	Lords of Magic Special Ed.	Strategie	1/99	84%
19	Dune 2000	Echtzeit-Strategie	9/98	84%
20	Caesar 3	Aufbauspiel	12/98	83%
21	Seven Kingdoms 2	Echtzeit-Strategie	NEU	83%
22	Pizza Syndicate	Wirtschaftssim.	4/99	83%
23	Sim City 3000	Aufbauspiel	3/99	81%
24	Die Völker	Aufbauspiel	7/99	81%
25	Civi 2: Test of Time	Strategie	NEU	80%

Die 25 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele.

Inhalt

Titelstory

Tests

Einmal König sein

Seven Kingdoms 2

Schöne Optik und geliftete Steuerung erlösen das komplexe Echtzeit-Strategiespiel von Trevor Chan vom Mauerblümchen-Image des Vorgängers.

Auf Demo-CD: exklusive Demo

Trevor Chan, Spieleentwickler aus Hongkong, verfügt über ein ganz besonderes Talent: Er tüftelt gern komplexe Spielideen aus, die er dann in armselige Grafik verpackt und mit einer umständlichen Steuerung versieht. Damit hat er es schon zweimal geschafft, sehr interessante Spiele zu Kultobjekten für ein Häuflein Hardcore-Profis zu machen. Besonders schade war es um **Seven Kingdoms**, einen originellen Mix aus Echtzeit-Strategie und **Civilization**-Elementen. Der Nachfolger präsentiert sich mit hübscher Grafik und entrümpelter Steuerung. Damit ist es auch für Normalspieler interessant, in das stimmungsvolle Szenario abzutauchen und als König eines Menschen- oder Monsterreiches die Weltherrschaft an sich zu reißen.

Facts

- 12 menschliche Völker
- 7 Monsterrassen
- 36 Einheiten
- 10 Gebäudetypen

Grafik-Glanz

Wenn Sie die kümmerliche Grafik des alten **Seven Kingdoms** noch im Hinterkopf haben, werden Sie bei Teil 2 Ihren Augen kaum trauen. Statt der platten Pixelbauten warten schick gerenderte Gebäude, die liebevoll animiert sind. Mühlräder drehen sich, Fahnen flattern im Wind. Auch das größte grafische Manko, die optisch kaum zu unterscheidenden Truppen und Handwerker, hat das Enlight-Team beseitigt. Jedes der zwölf Völker, wie Norman-



In **Angriffsformation** nehmen unsere normannischen Streitkräfte die japanische Stellung unter Feuer.

nen, Chinesen, Wikinger oder Inder, hat seinen individuellen Look. Elefantenreiter trampeln mit ihren Rüsseltieren durch die Pampa, und Kamel-Karawanen ziehen bedächtig von Marktplatz zu Marktplatz. Richtig eindrucksvoll sind die überirdischen Wesen gelungen. So können Sie einen Erzengel herbeibeschwören, der die normalen Truppen um das zigfache überragt und Ihre Gegner mit Schwertstreichen von oben attackiert.


Ballistae und Katapulte halten eine Frythan-Horde auf Distanz.

Bauernopfer

Am eigentlichen Spielprinzip hat Trevor Chan nur sehr wenig verändert. Nach wie vor führt der Weg zum florierenden Königreich über eine erste kleine Stadt samt Regent und einer Handvoll Einwohner. Das sind zu Beginn einfache Bauern, die für Nahrung sorgen. Aus diesem Pool rekrutieren Sie Soldaten und Baumeister, immer darauf bedacht, noch genug Farmer zur Lebensmittelproduktion übrig zu lassen. Denn Hungersnöte schüren Rebellionen, die schnell den Untergang Ihres kleinen Besitztums einleiten können. Mit einem Fort, in das Sie einen General setzen, nehmen Sie Einfluß auf die Bewohner naheliegender freier Städte. Durch Marktplätze und von Karawanen gelieferte Güter verlieren die potentiellen Neubürger die letzte Scheu, bis sie sich freiwillig Ihrem Imperium anschließen. Klappt diese Aktion nicht, können Sie mit ein wenig militärischem Druck nachhelfen, indem Sie die widerspenstige Stadt angreifen. Das schadet allerdings Ihrem Ansehen und steigert die Gefahr einer landesweiten Revolte enorm.



Kampf der Giganten: Zwei beschworene Riesenkrieger duellieren sich.

Reich durch Handel

Durch Besteuerung der einverleibten Städte kommt Gold in die Kasse. Doch diese Geldquelle allein reicht nicht aus, um teure Gebäude zu errichten. Abhilfe schaffen Rohstoffvorkommen, die sich überall auf der Landkarte finden. Arbeiter errichten Kupfer-, Ton- und Eisenminen, in deren Nähe Sie Fabriken bauen, die aus den Rohmaterialien Güter produzieren. Die wiederum finden regen Absatz auf einem nahegelegenen Marktplatz, der sich im Einflußbereich einer Stadt befinden sollte. Karawanen transportieren die Erzeugnisse zu anderen Märkten. Wenn Sie ein Handelsabkommen geschlossen haben, schauen Händler anderer Königreiche zum Einkauf vorbei. Das verbessert nicht nur die Beziehungen zum Nachbarn (wer überfällt schon seinen besten Handelspartner?), sondern führt zu einem regen Fluß von Goldstücken in die Staatskasse. So ganz nebenbei fördern Märkte auch den Bevölkerungszuwachs in den Städten.

Wundersame Götter

Vom erwirtschafteten Gewinn können Sie sich neue Bauten leisten. Ein »Seat of Power« zieht jede Menge Gläubige an, deren spirituelle Energie solange anwächst, bis Sie damit eine höhere Macht beschwören. Je nachdem, welches Volk Sie sich ausgesucht haben, erscheint ein Erzengel oder ein mächtiger Krieger, um Ihre Gegner zu vermöbeln. Die Ägypter werden von der Fruchtbarkeitsgöttin Isis beglückt, die

Mick Schnelle



Ungewöhnlich, aber gut

Eines vorweg: Um Seven Kingdoms 2 richtig schätzen zu lernen, müssen Sie einiges an Einarbeitungszeit investieren. Allein das umfangreiche Tutorial, das Ihnen einen Großteil des Handbuchstudiums erspart, zieht sich über mehrere Stunden. Doch dann werden Sie mit einem der bemerkenswertesten Echtzeit-Strategiespiele der letzten Jahre belohnt. Durch die hübsche Optik und die erheblich zugänglichere Steuerung werden Sie dann nicht mehr so schnell von Trevor Chans aktuellem Spiel lassen können.

Clevere Computergegner

Was Seven Kingdoms 2 vor allem auszeichnet, sind die immer anders verlaufenden Szenarios. Der Computergegner agiert ab der dritten Spielstufe ziemlich clever. Auch die eigenen Truppen bewegen sich sehr smart, »Irrläufer«, wie man sie von der Konkurrenz kennt, habe ich nicht ein einziges Mal erlebt. Richtig gut hat mir gefallen, daß meine Einheiten auf dem Weg zu einem Ziel auftauchende Gegner selbständig angriffen und sich dann wieder ihrer ursprünglichen Aufgabe widmeten. Wenn Sie auf der Suche nach mehr als 08/15-Strategie sind, liegen Sie bei Seven Kingdoms 2 goldrichtig.


Solche Blitze künden heftige Sturmfronten an.



Die Architektur der Frythans unterscheidet sich grundlegend von der menschlichen.

die Vermehrungsrate in Städten kräftig anheizt. Und die Gottheit der Japaner stöbert gegnerische Spione auf. Wenn Sie geduldig warten, bis sich der spirituelle Energiebalken vollständig aufgeladen hat, dürfen Sie neuerdings sogar auf kleine Wunder hoffen. Dann bekommen Sie schon mal eine Extraportion Nahrung zugeteilt, oder ein gegnerisches Fort fällt Ihnen kampflos zu.

Königsmörder

Neben göttlicher Macht können Sie auch diplomatisches Geschick einsetzen. Das Spektrum reicht dabei vom Nichtangriffspakt bis zur aktiven Unterstützung des Partners mit Truppen. Eine besondere Rolle kommt in diesem Geschäft den Spionen zu. Im Espionage-College ausgebildet, schicken Sie die Geheimagenten in Städte und Forts, und lassen sie dort ein Weilchen als »Schläfer« Erfahrung sammeln. Ab einem gewissen Wert können die Fantasy-James-Bonds Missionen erfüllen. Das beginnt bei der simplen Bestechung von gegnerischen Soldaten. Wenn dadurch gar der Kommandant eines Forts auf Ihrer Lohnliste landet, können Sie ihn jederzeit dazu bringen, seine Wirkungsstätte Ihrer Seite auszuliefern. Hochrangige Assassinen schrecken auch vor Königsmord nicht zurück. Besonders raffiniert und auch für alte **Seven Kingdoms**-Hasen neu ist die Möglichkeit, einen Zwischenfall zwischen zwei befreundeten Nationen zu provozieren. Im Erfolgsfall verfeinden sich die einstigen Waffenbrüder und ziehen gegeneinander in den Fantasy-Krieg, während Sie der lachende Dritte sind.



Die verbündeten Perser (orange) eilen unseren heftig bedrohten Römern (rot) zu Hilfe.

Erfahrene Krieger

Bei aller diplomatischen Finesse werden Sie ohne Kriege niemals Herr über die Landkarte. Dazu rekrutieren Sie Soldaten, die in Forts nach und nach Erfahrung sammeln. Noch schneller geht das in Kämpfen, was besonders für Offiziere wichtig ist. Deren Führungsqualität beeinflußt wesentlich die Kampfmoral der Truppen. Besonders wertvolle Einheiten können Sie schützen, indem Sie den Truppen Formationsbefehle erteilen. Fortan bemühen sich die Offiziere, in der Mitte eines Deckungskreises zu bleiben. Unterwegs finden Sie immer wieder mal spezielle Relikte, die Ihre Krieger aufsammeln können und die Ihnen Boni im Kampf verleihen. Besonders gut ausgebildete Kämpen heuern Sie in Gasthäusern an – allerdings zu absoluten Wucherpreisen.

Macht den Monstern

Wenn Ihnen der Aufbau eines florierenden Wirtschaftssystems schnuppe ist, dann sollten Sie sich auf die Seite der Monster schlagen. Die Frythans brauchen sich nämlich um derartige Feinheiten nicht zu kümmern. Neue Kampfeinheiten gewinnen sie in ihren Höhlen durch Ausbrüten, was Lebenspunkte verbraucht. Den Vorrat daran stocken Sie auf, indem Sie gegnerische Einheiten vernichten. Städte errichten Sie nicht, sondern unterwerfen bereits bestehende, indem Sie die Bewohner durch Terrorangriffe einschüchtern. Von da an zahlen sie Ihnen regelmäßig Tribut. MIC



Die Verbindungslinien zeigen, welcher Markt zu welcher Stadt gehört.

Seven Kingdoms 2

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Enlight
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 200 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis zwölf (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: O Direct 3D O 3Dfx O Open GL O Power VR O Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/233 64 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

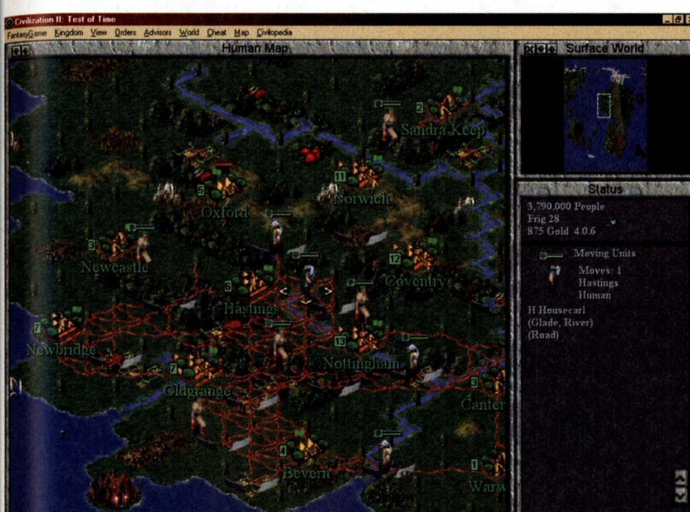


Komplexer Mix aus Echtzeit und Civilization

Alter Wein in neuen Schläuchen

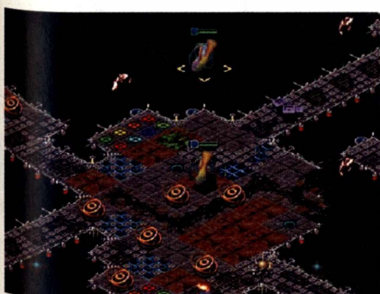
Civilization 2
Test of Time

Kampf auf allen Ebenen: In Test of Time dürfen Sie Ihre Gegner auch im Orbit, unter Wasser und in der Unterwelt aus dem Feld schlagen.



Unsere menschliche Siedlung im Midgard-Szenario entwickelt sich prächtig.

Der größte aller Träume: In Test of Time führen Sie eine Zivilisation von der Steinzeit in die Zukunft. Die Welt sehen Sie als animierte 2D-Karte von schräg oben; das Spiel läuft rundenbasiert ab. Sie koordinieren den technischen Fortschritt, bauen Straßen, verwalten Städte und führen Krieg. Bis zu sieben Kontrahenten (Computer oder menschliche Mitspieler) entwickeln sich mit Ihnen um die Wette. Gewonnen hat, wer alle anderen auslöscht oder als erster ein Raumschiff zur Kolonisierung auf einem fremden Planeten landet. In der erweiterten Variante endet das Spiel nicht mit der Landung des Schiffes, sondern die Besiedelung des Planeten Centaurus darf ausgespielt werden. Dazu können Sie als Neuerung zwischen den Ebenen Erde und Centaurus ständig hin und her schalten.


In den Orbit von Funestis gelangen wir nur mit fliegenden oder teleportierenden Einheiten.

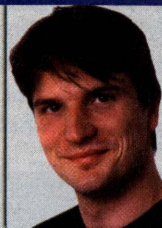
Stadt in den Wolken

Ergänzend zum Standardspiel bietet Test of Time eine Fantasy- sowie eine Science-fiction-Variante, die im Grunde bis auf den veränderten Grafiksatz kaum etwas Neues zeigen. Allerdings werden dort die Ebenen intensiver eingesetzt. Die Fantasy-Welt Midgard hat deren gleich vier: Oberfläche, Meeresboden, Wolken und Unterwelt. Dort spielt auch die Kampagne, die zusätzlich etwas Story zu bieten hat. Die Siegbedingungen sind allerdings wie gehabt: Jeden unterwerfen, etwas Bestimmtes bauen oder etwas erforschen. In allen Szenarios fehlen Gimmicks wie die aus Civi 2 bekannten Weltwunder-Videos, Berater-Filme, der sich erweiternde Thronsaal sowie die Stadtansichten. GUN

Was ist neu?

- mehrere Ebenen
- animierte Landschaft
- animierte Einheiten
- zwei Szenarios
- Midgard-Kampagne

Gunnar Lott



Zu wenig Fortschritt

Nachschub für den Civi-Fan, der mit neumodischem Krams wie Alpha Centauri und Call to Power nichts zu tun haben will: Test of Time ist Civi 2 plus Ebenen, Mehrspieler-Option und ein paar Szenarios. Das eigentliche Spielprinzip ist natürlich unverwüstlich, an allem anderen hat schon ein bißchen der Zahn der Zeit genagt. In Sachen Grafik und Bedienkomfort sind einige Genre-Konkurrenten mittlerweile erheblich weiter.

Nichtsdestotrotz kam beim ersten Anspielen das alte Suchtgefühl sofort wieder auf. Die nicht ganz neue Idee mit den Ebenen funktioniert gut, ärgerlich ist jedoch, daß viele der Videos aus Civi 2 fehlen. Für dieses Paket hätte eine Addon-CD gereicht!

Civilization 2: Test of Time

Genre:	Strategie	Hersteller:	Microprose
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 220 MByte
Spieler:	Einer bis acht (an einem PC, Modem, Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	O Direct 3D O 3Dfx O Open GL O Power VR O Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 100 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut



Uninspirierte Neuauflage eines Top-Klassikers

Warhammer 40.000 meets Panzer General

Rites of War

Der mächtige Avatar, Inkarnation des Eldar-Kriegsgottes Khaine, wurde erweckt. Auf sein Geheiß ziehen Sie in Hexfeld-Schlachten.



Unser **Exarch** wird gleich einen Genestealer verhackstücken – die blauen Hexfelder zeigen an, wohin er sich nach der Attacke noch bewegen könnte.

Das Universum des Tabletop-Spiels **Warhammer 40.000** hat viele Bewohner: Neben den Menschen tummeln sich dort wüste Orks, echsenartige Tyraniden, allerlei Chaosbrut und die rätselhaften Eldar. Ausgerechnet letztere kamen bisher in keinem PC-Spiel vor. SSIs **Rites of War** schafft Abhilfe: Als Befehlshaber einer kleinen Truppe landen Sie auf einem von Menschen bewohnten Planeten, um uralte Eldar-Artefakte zu bergen – notfalls mit Gewalt. Doch noch eine andere Macht interessiert sich für die Relikte...



Zwischen den Schlachten **managen** wir unsere Armee.

Sechseck-Schlachten

Panzer General-Fans werden sich zuhause fühlen: **Rites of War** verwendet Engine und Grundkonzept der bewährten Strategiereihe. Die Schlachten finden in 2D auf Hexfeldern statt, gezogen wird rundenweise. Jede Einheit kann je einmal ziehen und schießen, wobei Bewegungsweite und Treffsicherheit vom Geländetyp abhängen. Die Missionsziele sind einigermaßen vielfältig, sie reichen von »Konvoi aufhalten« bis »Artefakt finden«. Ihre Anfangsarmee begleitet Sie bis zum Ende, zwischen den Schlachten können Sie mit gewonnenen Ruhmpunkten Ihre Verluste ersetzen, zudem stehen nach jedem Gefecht motivationsfördernd neue Truppentypen zur Verfügung. Den mächtigen Avatar beispielsweise dürfen Sie erst ganz zum Schluß der Kampagne einsetzen. Ihre tapferen Krieger gewinnen in den Kämpfen Erfahrungspunkte und verbessern damit ihre Charakteristiken. Besonders verdiente Soldaten können Sie zu Elitetruppen umwandeln.

Bunte Bonbons

Warhammer-Unkundigen wird die Grafik anfangs komisch vorkommen, denn die bonbonbunten Eldar-Truppen fügen sich nur schlecht in die eher graubraunen Landschaften ein. Allerdings sind die Einheitenbilder exakt den Tabletop-Orginalen nachempfunden, und SSI hat die Eigenarten jeder Truppe relativ elegant in das Regelsystem übertragen. Alle Kriegertypen werden zudem in einem ausführlichen Online-Lexikon genau erklärt. GUN

Gunnar Lott



Eldar General

Warhammer-Welt und Hexfeld-Engine passen besser zusammen, als ich gedacht hätte. Leider macht die schwache Grafik einiges an Stimmung zunichte. Außerdem fehlt es mir an Zwischensequenzen und einem vernünftigen Tutorial.

Ansonsten ist bei Rites of War handwerklich alles in Ordnung: Bedienung und Sound okay, angenehm linear ansteigender Schwierigkeitsgrad, solides Missionsdesign. Gut ist die stimmige Umsetzung der Tabletop-Vorlage. Ich konnte, nur mit meinem Warhammmer-Grundwissen bewaffnet, problemlos ohne Handbuch-Studium die meisten Missionen bestehen: Die Regeln wurden gut verständlich übertragen.

Warhammer 40K: Rites of War

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	SSI
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 350 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: O Direct 3D O 3Dfx O Open GL O Power VR O Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium233 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Hexfeldschlachten in der Warhammer-Welt.

Sport

Michael Galuschka



Titelmemory

Neulich im Spieleladen um die Ecke: »Guten Tag, ich hätte gerne dieses Rallye-Spiel!« »Welches denn?« Erste Anzeichen von Verwirrung: »Hm, ich weiß nur, daß es irgendwas mit Rally im Namen hat.« »Colin McRae Rally, V-Rally, World Wide Rally oder Bleifuss Rally? Rally Masters und Rally Championship kommen demnächst.« Ratlosigkeit beim Kunden, der kurz darauf mit hängenden Schultern wieder abzieht.

Warum müssen auch Programme einer Gattung immer so ähnliche und verdammt einfallslose Namen tragen? Zugegeben: Bei Simulationen real existierender Meisterschaften wie etwa der NBA oder NHL bleibt oft wenig Spielraum. Doch mit ihren wenig kreativen Titeln schaden sich die Hersteller auch selbst. Denn es sollte eigentlich kein Geheimnis mehr sein, daß sich Spiele mit einprägsamen Namen bestimmt nicht schlechter verkaufen. Ich sag nur: **Autobahn Raser**.

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 99	Sportspiel	11/98	91%
2	Fifa 99	Sportspiel	1/99	89%
3	Frankreich '98	Sportspiel	6/98	88%
4	TOCA 2	Rennspiel	5/99	88%
5	Nice 2	Rennspiel	11/98	88%
6	Colin McRae Rally	Rennspiel	10/98	87%
7	Links LS 99 Edition	Sportspiel	04/99	87%
8	Racing Sim 2	Rennspiel	11/98	87%
9	NBA Live 99	Sportspiel	1/99	86%
10	Need for Speed 4	Rennspiel	8/99	85%
11	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
12	Anstoss 2 Gold	Manager	12/98	84%
13	Need for Speed 3	Rennspiel	11/98	83%
14	Kurt	Manager	3/99	82%
15	Midtown Madness	Rennspiel	7/99	82%
16	Tiger Woods 99	Sportspiel	11/98	82%
17	Grand Prix 500ccm	Rennspiel	12/98	82%
18	Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	12/98	81%
19	Nascar Racing 99	Rennspiel	2/99	79%
20	Formel 1 97	Rennspiel	4/98	79%
21	Fußball International 2000	Sportspiel	NEU	78%
22	Superbike World Champ.	Rennspiel	4/99	78%
23	Bundesliga Stars 2000	Sportspiel	9/99	77%
24	Links Extreme	Sportspiel	8/99	77%
25	Castrol Honda Superbike 2000	Rennspiel	NEU	75%

Die 25 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.

Sport

» Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.« [Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper]

Inhalt

Tests

Tempo, Tacklings, Tore

Fußball Int. 2000

Microsofts Plan zur Eroberung der Weltherrschaft setzt sich fort, diesmal ist das Fußballgenre dran. Doch das wird von der Fifa-Serie dominiert.



Dramatische Szene im WM-Finale Deutschland gegen Frankreich. Mittelfeldmotor Stohn schlägt den Ball zum Steffel, der geht allein, läßt zwei Verteidiger aussteigen, Schrägschuß, Tor für Deutschland. Sie kennen die Herren Stohn und Steffel nicht? Kein Wunder: In Microsofts flottem Sportspiel **Fußball International 2000** müssen mangels offizieller Lizenz Phantasie-Spieler das Leder treten.

Michael Galuschka



Lauf-Paß

Wenn man bei einem Fußball-Programm zumeist mit der Spurttaste arbeiten muß, stimmt irgendwas mit der Spielmechanik nicht. Fußball International 2000 macht da keine Ausnahme: Laufen, so weit die Füße tragen, und anschließend hoffen, daß der Paß beim Mitspieler ankommt.

Raffinierte Dribblings sind praktisch unmöglich, Könner wenden sich nicht zuletzt deshalb nach kurzer Zeit gelangweilt ab. Profis sind mit der Fifa-Reihe aber sowieso schon mehr als anständig bedient, weshalb das ansonsten überzeugende Microsoft-Fußballspiel für Einsteiger auf jeden Fall seine Daseinsberechtigung hat.

Unter falschem Namen

Das Spiel umfaßt diverse Turniermodi mit 74 Nationalmannschaften; Vereinsteams kommen leider nicht vor. Sie können beispielsweise fiktive Weltmeisterschaften spielen, Ligen einrichten oder einfach zu Freundschaftsspielen antreten. Genre-Einsteiger dürfen außerdem im Training verschiedene Spielsituationen einüben, ehe sie ein ganzes Spiel wagen. Wenn Ihnen die von Microsoft erfundenen Kicker auf den Geist gehen, können Sie die Namen, Köpfe und Trikotfarben der Jungs im eingebauten Editor bequem verändern. Als besonderer Clou sind zehn berühmte Spiele der Fußballgeschichte mitgeliefert, in die Sie zu einem bestimmten Zeitpunkt eingreifen dürfen: Beispielsweise übernehmen Sie das legendäre WM-Finale 1974 zwischen Deutschland und Holland in der 74. Minute beim Stand von 1:1. Ihre Aufgabe ist es dann, das deutsche Siegtor zu erzielen. Von diesen Matches sind zu Beginn nur vier spielbar, die restlichen werden freigeschaltet, nachdem Sie die ersten gewonnen haben.



Einwurf für die deutsche Mannschaft: Wurfweite und -richtung können Sie nach Belieben bestimmen (Software, 512x384).



Dieser Spieler hat sich eine üble Tätlichkeit zuschulden kommen lassen und muß vom Platz.

Tackeln oder grätschen?

Theoretisch können Sie **Fußball Int. 2000** mit der Tastatur steuern, wir empfehlen aber ein Gamepad. Schon drei Buttons für Passen, Schießen und Sprinten reichen selbst für Steuerungsfinessen. Komplexitäts-Fetischisten dürfen auch ein Zehnbutton-Pad mit Luxusoptionen wie hoher und tiefer Schuß komplett belegen, die man aber im Spiel fast nie benötigt. Mit der Dauer des Knopfdrucks und dem Steuerkreuz variieren Sie Schußstärke und Effet, was raffinierte Schlenzer möglich macht. Sind Sie gerade nicht am Ball, aber in der Nähe eines ballführenden Gegenspielers, bewirkt der Schußknopf ein Tackling, der Paßbutton eine Grätsche. Wenn Sie Ihren Mann in die Flugbahn einer Flanke bewegen, können Sie mit der Paßtaste eine spektakuläre Sonderaktion auslösen: Etwa



Die Abwehrspieler in der Mauer verfolgen die Flugbahn des Balls mit ihren Blicken.



Herr Hashem von Saudi Arabien kommt gegen die französische Abwehr frei zum Kopfball (Direct 3D, 800x600).

einen Fallrückzieher oder einen Flugkopfball, wobei es mehr auf die Stellung Ihres Spielers als auf das Knopfdruck-Timing ankommt.

Der Schwierigkeitsgrad ist komfortabel auf zwei Arten regelbar: Sie können das Tempo erhöhen, mit dem die Spieler zum Ball sprinten oder per »Pressing« bestimmen, wie stark der Gegner Sie unter Druck setzen soll.

Schnee im Stadion

Edel-Grafik ist heutzutage Pflicht für rasante Sportspiele. **International 2000** muß sich da vor der Konkurrenz nicht verstecken. Alle Funktionen moderner Grafikkarten werden bis zur Auflösung von 1280 mal 1024 unterstützt, für Fußballfreunde ohne 3D-Karte gibt's einen passablen Software-Modus. Auch auf Details hat Microsoft geachtet: In den sehr schönen, aber ebenfalls fiktiven Stadien schwenken die Fans Fahnen. Es gibt Regen und Schnee, Spieler führen nach Treffern Tänzchen auf. Nette Kleinigkeit am Rande: Bei einem Anschlußtreffer zum Ende der Spielzeit jubelt der Schütze nicht groß rum, sondern holt rasch den Ball aus dem Netz, damit das Spiel weitergehen kann. Einzig die spartanischen Menüs stören den Gesamteindruck. Außerdem sind einige Animationen hakelig geraten, was aber eigentlich nur bei Einwürfen und Freistößen auffällt.

Ein guter Kommentar, bei unserer Testversion leider noch englisch, nette Musik und stimmiges Fangejohle sorgen für Atmosphäre. GUN

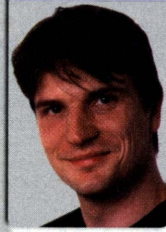


So schön jubeln die Franzosen.



Besonders die Torhüter sind sehr lebensecht animiert.

Gunnar Lott



Einfach und schön

Die Fifa-Serie dominiert den Markt für PC-Fußballspiele stärker als Bayern München die Bundesliga. Microsoft hat daher offenbar auch gar nicht versucht, den Genre-Champion in Sachen Komplexität und Ausstattung zu übertrumpfen, sondern zielt mit einfacher Bedienung gleich auf den Gelegenheitsspieler. In dieser Nische heißt der Gegner nicht Fifa, sondern Bundesliga Stars – und das Duell kann International 2000 trotz fehlender Lizenz knapp für sich entscheiden.

Dabei haben mir besonders das realistische Spielgefühl und die unkomplizierte Bedienung gefallen. Ein Highlight sind die Torhüter, die schwierige Bälle realistisch abprallen lassen, was oft zu spannenden Situationen im Strafraum führt. Weniger zufrieden war ich mit dem spärlichen Drumherum und den lieblosen Menüs. Einsteiger und Zwischendurch-Fußballer dürfen also zugreifen, echte Fans sollten lieber auf Fifa 2000 warten.

Fußball International 2000

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	Microsoft
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 70 Mark	Festplatte:	ca. 120 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC)		

3D-Karten: ● Direct3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte, Gamepad	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte, Gamepad

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Leicht beherrschbares Action-Fußballspiel

Höllenmaschinen

GP 500

Grand-Prix-Motorräder der 500-Kubikzentimeter-Klasse sind mit die heißesten Geschosse, die man auf dieser Erde bewegen kann.

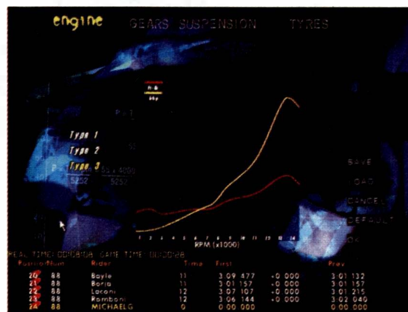


Kurz vor dem Sturz: Im höchsten Schwierigkeitslevel müssen Sie Gasgriff und Bremshebel äußerst feinfühlig behandeln, sonst krachts.

Während ein Schumi-Beinbruch zum Nationaldrama erhoben wird, kuriert der fünffache Motorrad-Weltmeister Mick Doohan weitgehend unbeachtet zum x-ten Male schwere Verletzungen aus. Wer selbst erfahren will, was den Ritt auf einer 210-PS-Maschine so gefährlich macht, hat jetzt mit **GP 500** von Microprose die Gelegenheit dazu.

Wüste Wheelies

Das Zweirad-Spektakel simuliert die Königsklasse des GP-Sports, die 500er-Boliden. Im Vergleich zum direkten Konkurrenten, Ascarons fast identisch betiteltem **GP 500ccm**, kann es zwar mit der offiziellen Lizenz von 1998 aufwarten, dafür fehlen die langsameren Viertel- und Achtelliterklassen. Der Anspruch von **GP 500** geht eindeutig in die Simulationsecke. Das unterstreicht vor allem die Steuerung, die auf Wunsch Finessen wie getrennt zu betätigende Vorder- und Hinterradbremsen bereithält. Auch das Fahrverhalten ist nicht ohne; die ersten Runden liegt man fast ausschließlich im Dreck. Daß es die Designer etwas zu gut gemeint haben, merkt man selbst auf den Geraden: Ohne Gegenmaßnahmen (der Pilot kann sich nach vorne und hinten beugen) legen die Motorräder Wheelies bis zum Überschlag auf den Asphalt. Auch die beiden alternativ angebotenen, einfacheren Fahrmodelle haben einen happigen Schwierigkeitsgrad, der Einsteiger bald frustriert.



Die spärlichen Tuningoptionen der Zweiräder werden einer Simulation nicht gerecht.

Halbe Sache

Bei diesem haarigen Handling der PS-Monster würde man gerne nach Herzenslust an seinem Bock rumschrauben. Doch hier schlampt das Programm beträchtlich: Die Garage ist nicht besser ausgestattet als bei einem Actionrennspiel, und die Telemetrie-Daten beschränken sich auf zwei witzlose, unbrauchbare Diagramme. Ein nützlicheres Hilfsmittel ist da schon die umfangreiche Replay-Funktion.

Bei der Präsentation glänzen die detaillierten Maschinen samt schön animierten Fahrern, die Streckengrafik wirkt dagegen lieb- und leblos. Wenig überzeugend klingen die Motoren: Statt röhrendem Kreischen ertönt nur schwacher Hummel-Sound. MG

Michael Galuschka



Keine echte Alternative

Gut, daß wir verglichen haben: Der Ascaron-Rivale GP 500ccm ist deutlich tiefschürfender, Castrol Honda 2 zugänglicher und Superbike World Championship um einiges schöner. GP 500 ist gar nicht mal schlecht gemacht, gehört aber zu den Spielen der Sorte überflüssig, da es in keinem Aspekt etwas Besonderes oder gar Herausragendes bietet.

Besonders stört mich die Inkonsequenz, mit der vorgegangen wurde: Als Action-Rennspiel macht's wenig Spaß, Reiz bringt nur der Simulationsmodus. Um so unverständlicher, daß sowohl auf eine nutzbare Telemetrieabteilung als auch ein detailliertes Setup verzichtet wurde. Mein Rat: Greifen Sie besser zu einem der drei eingangs erwähnten Konkurrenz-Programme.

GP 500

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Microprose
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 55 bis 320 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem) bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/233 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/350 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte, Joystick

Grafik	Gut
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend



Durchwachsene Simulation für GP-Fans

Spitzenplatz für Sonntagsfahrer

Castrol Honda Superbike 2000

Zweirad-Fans aufgepaßt: Bei Superbike 2000 rasen selbst ungeübte Mofa-Muffel mit 250 Sachen über die Piste. Und zwar auf der Ideallinie.



Jetzt dürfen Sie die Maschine des Honda-Castrol-Teams auch aus der Außenperspektive steuern.

Den meisten PC-Spielern ist das Castrol-Honda-Team weniger durch den Sieg in der Superbike-Weltmeisterschaft von 1997 bekannt. Vielmehr verbinden sie damit ein recht ansprechendes Rennspiel, das im letzten Jahr durch seine simple Steuerung Einsteigern den Motorradsport schmackhaft machte. **Castrol Honda Superbike** 2000 soll mit zehn zusätzlichen Rennstrecken zum Neukauf verleiten.

Global Rasen

Anders als in allen Konkurrenzspielen dürfen Sie nur eine einzige Maschine steuern. Mit der Honda RC45 brettern Sie über 20 Strekken, die rund um den Globus verteilt sind, darunter Kurse durch idyllische Dörfchen und hochhausbebaute Städte. Neuerdings stehen auch Pisten auf dem Fahrplan, die echten Rennstrecken frei nachempfunden sind.

Easy Rider

Wenn Sie sich das erste Mal hinter den Lenker der Maschine schwingen, werden Sie sich schnell Stützräder wünschen. Denn die Honda sicher durch die erste Kurve zu bekommen, erweist sich als unerwartet schwierig. Dann ist der Moment für die genauso unrealistische wie praktische Bremshilfe gekommen. Sollte Ihnen der Sinn dagegen nach einer echten Herausforderung stehen, wagen Sie sich ohne die CPU-Bremse auf die Piste. Wenn Sie dann auch noch das Blockieren der Hinterräder zulassen, werden Sie Ihre volle Konzentration benötigen, um auch nur eine Runde ohne Sturz zu überstehen. Dafür wirken sich auch erst dann die Tuningoptionen wie optimierbare Gangübersetzung richtig aus. MIC



Die Grafik ist schick, aber sehr unbelebt.

Mick Schnelle



Ideal für Einsteiger

Auch der zweite Teil der Castrol-Honda-Reihe macht Einsteigern eine Menge Spaß, da er ihnen eine faire Chance läßt, das Ziel heil zu erreichen. Allerdings ist mir der Übergang ins schwierig zu steuernde Profi-Lager zu abrupt. Sobald Sie ohne Bremsautomatik losbrettern, entpuppt sich Superbike 2000 als knallharte Simulation. Die Klasse von Ascarons Grand Prix 500ccm erreicht sie durch die eingeschränkten Tuningoptionen allerdings nicht. Außerdem sollten sich Besitzer der alten Version genau überlegen, ob ihnen zehn neue Strecken den vollen Kaufpreis wert sind. Für Einsteiger ist Castrol Honda Superbike 2000 derzeit die ideale Wahl, Profis greifen lieber zu GP 500ccm.

Castrol Honda Superbike 2000

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Interactive Entertainment
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 70 MByte
Spieler:	Einer bis fünf (Netzwerk)		

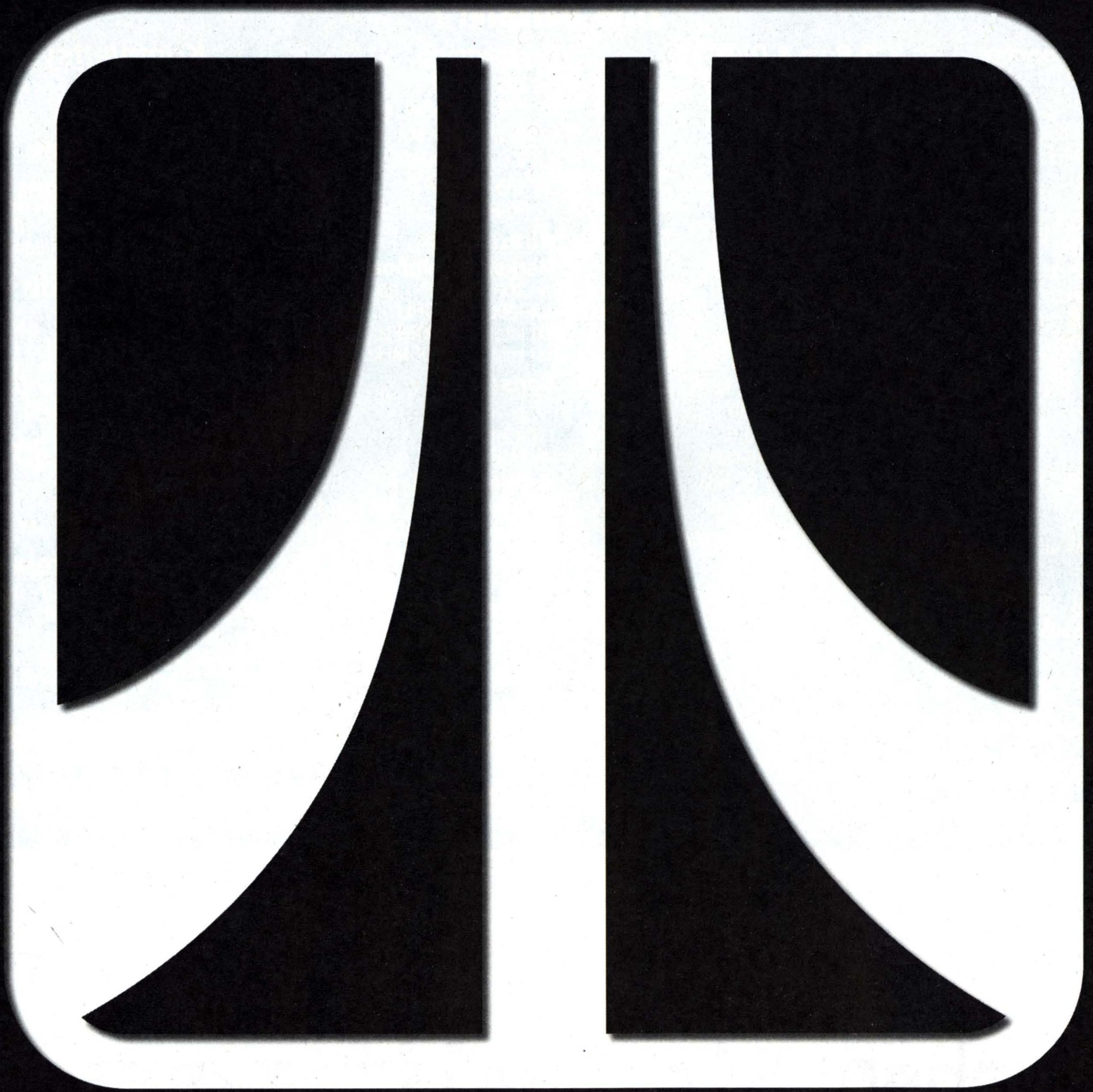
3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/233 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Ausreichend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Biker-Spektakel mit gutmütiger Steuerung.


ATARI

Simulationen

Michael Schnelle



Panzer in der Finsternis

Simulationen sind derzeit dünn gesät – erst recht, solche, die aus deutschen Landen stammen. **Panzer Elite**, die Kettenfahrzeug-Simulation »made in Germany«, hatte dazu noch mit dem Problem zu kämpfen, daß mitten in der Entwicklungsphase der Publisher Psygnosis seine deutschen Aktivitäten einstellte. Doch Teut Weidemann und sein Team steckten nicht auf und fanden mit GT Interactive einen neuen Vertrieb.

Die Jungs aus Bochum waren fleißig und ignorierten die branchenübliche Sommerpause. Auch die Sonnenfinsternis konnte sie nicht davon abhalten, sich ins Auto zu schwingen und uns im Rekordtempo höchstpersönlich das Testmuster von **Panzer Elite** vorbeizubringen. Der Aufwand hat sich gelohnt: Exklusiv nur bei uns erfahren Sie in einem ausführlichen Test, ob der mit Spannung erwartete Panzersimulator die hohen Erwartungen erfüllt.



Simulationen

»3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technik im Vordergrund stehen.«

[Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele]

Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Falcon 4.0	Flugsimulation	1/99	92%
2	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
3	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
4	MechWarrior 3	Mechspiel	7/99	88%
5	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	5/99	87%
6	F-22 Total Air War	Flugsimulation	11/98	87%
7	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
8	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
9	Israeli Air Force	Flugsimulation	11/98	86%
10	Conflict: Freespace	Weltraumspiel	8/98	85%
11	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
12	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
13	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
14	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
15	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
16	Panzer Elite	Panzersimulation	NEU	84%
17	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
18	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
19	Interstate '76: Nitro Riders	Simulation	5/98	84%
20	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	12/98	83%
21	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	11/98	83%
22	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
23	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
24	Starsiege	Mechspiel	5/99	78%
25	Red Baron 3D	Flugsimulation	2/99	78%

Die 25 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mechspiele.

Inhalt

Tests

Tiger Marsch!

Panzer Elite

Von wegen Elite: Dank komfortabler Steuerung können auch Einsteiger ihre Weltkriegs-Stahlkolosse in fesselnde Einsätze führen.

Verglichen mit Flugsimulationen führen Panzerspiele ein Schattendasein; vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs ist auf diesem Sektor seit Jahren kein gutes Spiel erschienen. Das ändert sich endlich mit **Panzer Elite**.

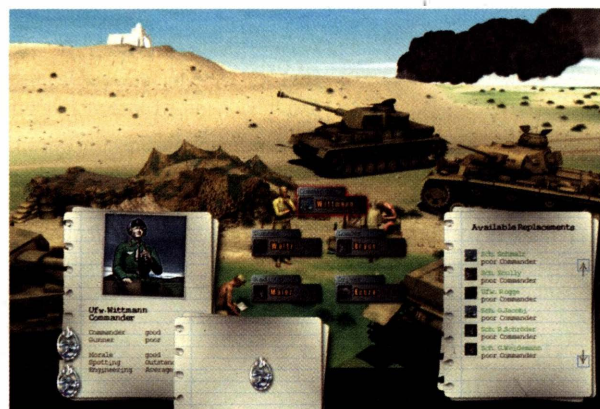
Facts

- 18 fahrbare Panzertypen
- 48 weitere Vehikel
- 18 Kanonen und Infanterieeinheiten
- 3 Feldzüge (Afrika, Italien, Frankreich)
- 40 Einsätze

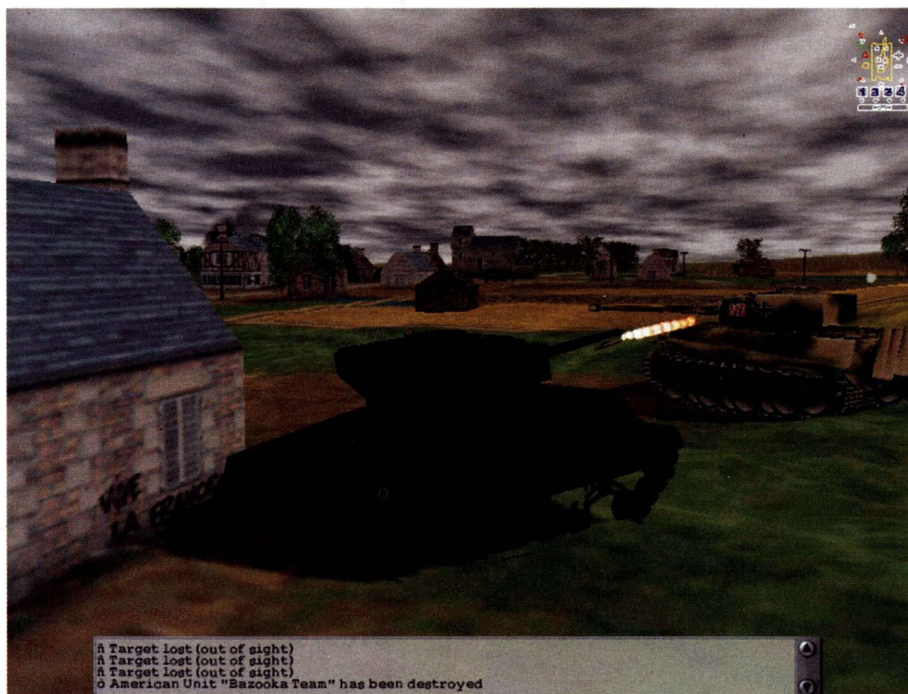
Als deutscher oder amerikanischer Zugführer kommandieren Sie vier (Panzertruppe) oder fünf (Army) Tanks an der Westfront. Den Hauptteil des Spiels bilden drei lange Kampagnen, wobei die Schauplätze von den Wüsten Tunesiens über Sizilien und Süditalien bis schließlich in die Normandie wechseln.

Spannung vorprogrammiert

Die Kampagnen bestehen aus zwölf bis 14 vorgegebenen Einsätzen, die Sie der Reihe nach zu bestehen haben. Trotzdem spielen sich die Missionen sehr dynamisch, also weniger vorhersehbar wie bei den Kollegen von Novalogic. Zwar sind die Ereignisse zum Großteil vorgegeben, doch Sie kämpfen fast immer mit computergesteuerten Einheiten, deren Abschneiden den Einsatzverlauf stark beeinflußt. Wenn Sie zum Beispiel einen Infanterietrupp nicht schützen, müssen Sie später auf seine Unterstützung verzichten. Zusammen mit der enormen Größe der Szenario-Karten und einer guten Prise Zufall läßt das die Missionen auch beim wiederholten Spielen spannend bleiben. Das Spektrum der Aufträge reicht von schnellen Vorstößen über Rückzugsgefechte bis zu Eskortaufgaben. Meistens sind die Primär- und Sekundärziele nur grob vorgegeben. Sie klappern keine Wegpunkte ab, sondern müssen den besten Lösungsweg selber ausbaldowern. Wollen Sie auf die Unterstützung einer verbündeten Gruppe setzen und über die Hauptstraße vorrücken? Dann rasseln Sie vielleicht frontal in den Gegner. Oder wagen Sie sich lieber ins Gelände? Dann sind Sie im Notfall auf sich allein gestellt.



Nach diesem Einsatz dürfen wir unserem Team zwei Orden anheften.



Tiger voraus! Um ein solches Ungetüm zu knacken, haben wir unseren Sherman-Tank gefährlich nahe heranmanövriert. Jetzt muß gleich der erste Schuß sitzen (800x600).

Ein Hauch von Rollenspiel

Jede Panzer-Crew besteht aus fünf Mann, die jeweils fünf Talentwerte besitzen. Mit jedem überstandenen Einsatz steigt die Erfahrung der Mannschaft. Nach besonders



Infanteristen bestehen aus spärlich animierten Bitmap-Bildchen, die Gebäude sind dafür um so hübscher.

gelungenen Schlachten dürfen Sie außerdem Orden verteilen, um die Fähigkeiten weiter zu verbessern. Die Auswirkungen werden im Spiel deutlich: Ein Elite-Lader füllt ein leergeschossenes Geschütz deutlich schneller als ein eben erst an die Front versetzter Gefreiter. Sie sollten gut auf Ihren Verein acht geben. Verwundete müssen Sie nämlich für wenigstens einen Einsatz gegen unerfahrene Frischlinge austauschen.

Zwischen den Einsätzen kümmern Sie sich um Treibstoff, Munition und Ersatz für zerschossene Kampfmaschinen. Hin und wieder stellt Ihnen das Oberkommando neue Typen zur Verfügung. Auf Seiten der Amerikaner sind das acht Varianten des Shermans, vom Originalmodell bis hin zum hochgerüsteten Jumbo. Als Deutscher klettern Sie anfangs in den Panzer IV, später in die überlegenen Panther und Tiger.

KI-Kollegen an die Front

Ihr Platoon kommandieren Sie direkt im 3D-Terrain. Zunächst wählen Sie per Linksklick einen Ihrer Panzer, den Sie dann mit einem weiteren Klick zu irgendeinem Punkt in der Landschaft schicken. Wenn Sie ein feindliches Ziel aussuchen, nimmt er es unter Feuer. Üblicherweise erklimmen Sie mit Ihrem eigenen Gefährt einen Hügel, und schicken von dort aus einen Kameraden an die Front. Da Sie ständig Ihr Umfeld mit einer frei dreh- und zoombaren Außenkamera überblicken, funktioniert dieses System präziser als der

Rüdiger Steidle



Doppelte Premiere

Mit Panzer Elite feiert das Genre eine doppelte Premiere. Erstens ist es eine der ersten ernsthaften Simulationen aus Deutschland. Und zweitens das erste gute historische Panzerspiel seit Jahren.

Ein dickes Lob hat sich Wings Simulations für die Bedienung verdient. Dank Mouse-Tank konnte ich sofort loslegen, ohne erst seitenweise Tastaturkürzel lernen zu müssen. Auch die Einsätze sind spannend und laufen immer wieder anders ab. Besonders gefallen hat mir, daß sich die beiden Seiten so unterschiedlich spielen. Während mit den deutschen Tanks Frontalangriffe oft zum Erfolg führen, müssen Amerikaner schlauer taktieren und jede Deckung ausnutzen.

Kritikfaktor Präsentation

Wäre die Optik gefälliger, würde Panzer Elite selbst M1 Tank Platoon 2 schlagen. Doch Papp-Männchen und Bitmap-Explosionen sind nicht mehr zeitgemäß. Außerdem fehlen ordentliche Zwischensequenzen – die würden darüber hinaus die Einsätze zusammenhalten. Daß wir die Grafik trotzdem als »Gut« bewerten, liegt an der Landschaft. Das zerklüftete Terrain, die Bäume und Dörfchen machen die Gefechte erst so richtig spannend.

Masse gegen Klasse





Als 1942 zum ersten Mal deutsche und amerikanische Tanks aneinandergerieten, prallten auch zwei Generationen des Panzerbaus aufeinander: Während die deutschen Truppen schwer gepanzerte Kampfmaschinen ins Feld führten, waren die amerikanischen Einheiten vergleichsweise veraltet bewaffnet. Was die US-Army an Technologie nicht bieten konnte, wollte sie mit Masse wieder ausgleichen: Auf einen Panther kamen vier Shermans.

Panzer Elite trägt diesem Kontrast Rechnung. Auf Seiten der Alliierten sind Sie meist in der Überzahl und brauchen sich um Nachschub nie Gedanken zu machen. Dafür halten Sie in einem deutschen Tiger schon mal eher einen Treffer aus. Damit die Shermans mit ihren unterdimensionierten Kanonen Schaden anrichten können, müssen Sie Ihren Gegnern mit Rauchgranaten die Sicht vernebeln und sie von den Flanken oder von hinten angreifen.

Eingestürzte Gebäude dienen Ihnen als Schutz. Mit den Zahlen rechts wählen Sie Wingmen aus. Am Panzerdisplay erkennen Sie Ausrichtung, Turmdrehung und Kamerawinkel (1024x768).



übliche Weg per 2D-Übersichtskarte wie in **M1 Tank Platoon 2**. Lediglich über große Distanzen können Sie Ihren Zug nur umständlich kontrollieren.

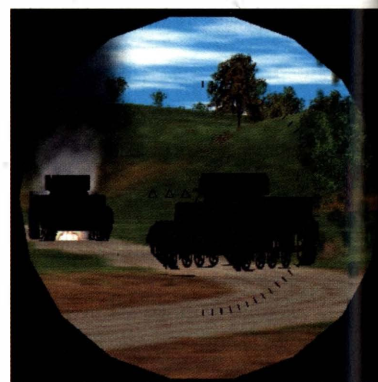
Ein Klick, ein Treffer

Ebenso unkompliziert wie die Kontrolle Ihrer Kameraden gestaltet sich die restliche Bedienung. Sie lenken Ihr Gefährt mit den Pfeiltasten. Sobald Sie ein Ziel sichten, genügen ein Mausklick und ein Druck auf die Leertaste, damit Ihr Kanonier es beschießt. In die Spielgrafik eingeblendet finden Sie eine schematische Darstellung Ihres Panzers, den sogenannten Mouse-Tank. Mit dessen Hilfe wechseln Sie per Klick zwischen den Positionen Ihres Stahlsargs, drehen den Turm oder ändern die Kameraperspektive. Außerdem können Sie Ihre Zugmitglieder auswählen und Ihnen über ein Pulldown-Menü Befehle wie Formationswechsel erteilen. Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase sollten selbst absolute Simulationsneulinge mit der Steuerung zurechtkommen. Wer lieber schießt als kommandiert, kann sämtliche Positionen übernehmen. Je nach Realismusgrad ballern Sie dann wie in einem 3D-Actionspiel auf Feindeinheiten oder müssen Schwerkraft und sogar Wind einberechnen.

Böse Überraschung

Die Grafik von **Panzer Elite** hinterläßt einen zwiespältigen Eindruck. Die Landschaft haben die Programmierer gut hinbekommen. Anders als beispielsweise in **M1 Tank Platoon 2** ist das Gelände nicht flach, sondern setzt sich aus unzähligen kleinen Hügeln zusammen. Statt der bekannten, undurchdringlichen »Waldblöcke« bestehen Gehölze aus einzelnen, wenn auch zweidimensionalen Bäumen. Die hübschen Gebäude sind in mehreren Stufen zerstörbar. Das ist keine Spielerei, sondern läßt sich taktisch nutzen: Wenn Sie Ihr Kettenfahrzeug in ein Gebäude fahren, schützen die Mauern Sie vor dem Entdecktwerden und dienen bei Beschuß als Extra-Panzerung. Und hinter manchem Hügel wartet eine unliebsame Überraschung.

Verglichen mit der Landschaft sind Fahrzeuge und Fußtrupps weniger gelungen. So hat Wings Simulations leider das Fahrwerk der Panzer nicht animiert – die Vehikel scheinen mehr zu gleiten als durch die Felder zu pflügen. Soldaten und Kanonen bestehen aus Bitmaps, die nur eine Handvoll Bewegungsstufen haben. Auch die Spezialeffekte wie Explosionen, Rauch oder Regen wirken leicht veraltet. Dafür sorgt der Sound für Schlachtfeld-Atmosphäre. Ketten rasseln, Abschüsse krachen links und rechts, während direkt neben dem eigenen Tank Einschläge donnern und Projektile abprallen. PS



Auf Wunsch übernehmen Sie die Position des Richtschützen – keine leichte Aufgabe!

Mick Schnelle



Vorzeige-Panzer-action

Respekt! Da erobert Wings Simulations mit dem Erstlingswerk auf Anhieb einen Platz in unserer Top-Ten.

Profis freuen sich vor allem über die realistischen Schadensmodelle der Blechbüchsen, die unzähligen Einheitentypen und die historisch weitgehend korrekten Schlachten. Einsteiger bekommen ohne lange Einarbeitungszeit spannende Einsätze. Im Gegensatz zu Rüdiger gefällt mir die Steuerung bei M1 Tank Platoon 2 allerdings besser: Ich will meine Truppen lieber auf einer übersichtlichen 2D-Karte in Ruhe in Position bringen, doch bei Panzer Elite regiert mehr die Action als die Taktik.

Panzer Elite

Genre:	Panzersimulation	Hersteller:	Wings Simulations
Anspruch:	Einsteiger bis Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 30 bis 450 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk, Internet)		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/266, 32 MByte RAM oder Pentium II/233, 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/450 128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

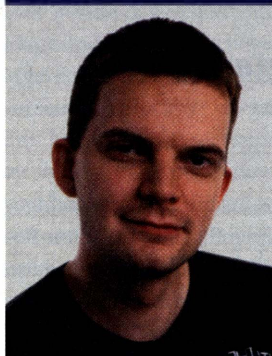
Kategorie	Wertung
Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut



Die derzeit beste WK-2-Panzersimulation.

Adventures

Martin Deppe



Schockschwerenot!

Na also, es geht doch: Im letzten GameStar habe ich mich an dieser Stelle über das atmosphäretötende Uralt-Ambiente von **Might & Magic 7** beschwert. Zumindest Looking Glass hat meine Stoßgebete wohl gehört – und mit **System Shock 2** einen wahnsinnig spannenden, stimmungsvollen und auch ganz nett anzusehenden Genre-Mix aus Rollen- und 3D-Actionspiel hingezaubert. Und das in der Fortsetzung eines absoluten Klassikers, der mir immer noch eine wohlige Gänsehaut verschafft, wenn ich nur an ihn zurückdenke.

System Shock 2 hat unser gesamtes Team fasziniert. Allen voran Haupt-Tester Christian; die Begeisterungsrufe aus seinem abgedunkelten Büro sprechen für sich. Wenn der heiße Rollenspiele-Herbst hält, was sein Auftakt verspricht, werden wir bald Ohrenstöpsel brauchen. Vor allem Gunnar – der sitzt Christian direkt gegenüber...

Adventures & Rollenspiele

»Diese Gattung betont Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung.«

[Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele]

GameStar Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
2	System Shock 2	Rollenspiel	NEU	90%
3	Baldur's Gate	Rollenspiel	2/99	89%
4	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
5	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
6	Diablo	Rollenspiel	–	88%
7	Final Fantasy 7	Rollenspiel	8/98	87%
8	Outcast	Action-Adventure	8/99	87%
9	Dark Project	Action-Adventure	2/99	86%
10	Floyd	Adventure	12/97	86%
11	Tomb Raider 3	Action-Adventure	1/99	85%
12	Everquest	Online-Rollenspiel	6/99	85%
13	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
14	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
15	Lands of Lore 3	Rollenspiel	5/99	83%
16	Silver	Action-Adventure	5/99	82%
17	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
18	Darkstone	Rollenspiel	NEU	80%
19	Ultima Online – T2A	Online-Rollenspiel	2/99	80%
20	Discworld Noir	Adventure	8/99	79%
21	Hexplore	Rollenspiel	7/98	79%
22	Abe's Exoddus	Action-Adventure	1/99	77%
23	Quest for Glory 5	Adventure	4/99	76%
24	Might & Magic 7	Rollenspiel	9/99	75%
25	Return to Krondor	Rollenspiel	4/99	72%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Inhalt

Tests

Der Fluch der Technik

System Shock 2



Der Sciencefiction-Reißer mischt 3D-Action, Rollenspiel und Dauerspannung zum pulstreibenden Jäger-und-Gejagter-Spiel.

Eine riesige Raumstation, darin Tausende von Wissenschaftlern, Ingenieuren und Offizieren, alle tot. In den Gängen patrouillieren geistlose Mutanten, von einem Killervirus entstellt. Gelegentlich blitzt Laserfeuer: Die Wächter schießen auf den einzigen Überlebenden, der durch die engen Korridore huscht. Er wird gejagt von Shodan – der Computer-KI, die im Bann einer Allmachtsphantasie die Kontrolle an sich gerissen hat. Doch der Rächer entkommt allen Fallen, kämpft sich bis zum Computerkern vor und löst die Selbstzerstörung aus – die Raumbasis verglüht, Shodan ist besiegt.

Diese nervenaufreibende Sciencefiction-Jagd erlebten Computerspieler 1994 in **System Shock**. Damals mischte Looking Glass 3D-Action mit spannender Story und Rollenspiel-Anleihen zu einem der besten Spiele des Jahres. Fünf Jahre später erscheint nun der Nachfolger – und wieder ziehen Sie als Einzelkämpfer in 3D los, um einem übermächtigen Feind das Handwerk zu legen.

Facts

- 10 Decks
- 21 Gegnertypen
- 13 Waffen
- 35 Psi-Sprüche

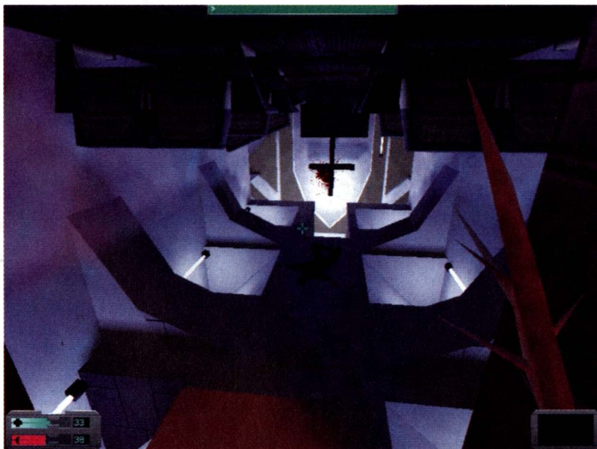
Reise ins Chaos

Nach dem Fiasko mit der verrückten KI Shodan vergehen 30 Jahre, ehe der federführende Konzern TriOptimum ein neues Projekt ins Leben ruft. Die »von Braun«, das erste Raumschiff mit Überlichtgeschwindigkeit, tritt unter Begleitung einer Militärfregatte zum Jungfernflug an. Die Forschungsreise wird zum Desaster: Nach einigen Monaten brechen alle Kontakte zur Erde ab, an Bord der beiden Schiffe bricht das Chaos aus. Mitten im Tumult wachen Sie auf und reiben sich benommen vom Heilschlaf die Augen, als eine Explosion das nahe Fenster in Scherben reißt. Eine barsche Frauen-



Aus sicherer Höhe schießen wir mit dem Granatwerfer einen Brandsatz auf einen Mutanten (640x480, Direct 3D).

stimme erklärt Ihnen über Intercom kurz und knapp, daß Sie ein Cyberimplantat im Schädel tragen, einer der wenigen Überlebenden auf den havarierten Schiffen sind und zu Deck 4 kommen sollen, aber pronto. Zwischen Ihrer Etage und dem Zielort liegen ärgerlicherweise vier gegnerverseuchte Stockwerke. Der durchgeknallte Bordcomputer Xerxes und eine aggressive Mutantenrasse, die sich selbst »die Vielen« nennt, machen Ihnen das Leben schwer. Sie müssen herausfinden, was auf der »von Braun« schiefgelaufen ist. Und natürlich überleben.



Alles steht Kopf: In einem späten Level ist die Gravitation umgekehrt.

Hacker & Co.

Bevor das eigentliche Abenteuer losgeht, erschaffen Sie in der Militärakademie Ihren Charakter. In vier Trainingsparcours lernen Sie schnell und verständlich die Grundlagen der Spielsteuerung, dann haben Sie die Qual der Wahl: Sie können **System Shock 2** als fast beliebige Kombination aus drei Charakterklassen spielen. Der Marine ist ein Spezialist im Umgang mit Waffen, der Navy hat ein Faible für Technik, der Spezialagent meistert Psi-Fähigkeiten. Je nachdem, welchen Schwerpunkt Sie wählen, beginnen Sie das Spiel mit unterschiedlichen Anfangswerten und anderer Ausrüstung. Echte Unterschiede zwischen den Charakteren gibt es nicht, auch ein Agent kann später zum Waffennarr werden.

Zukunfts-Talente

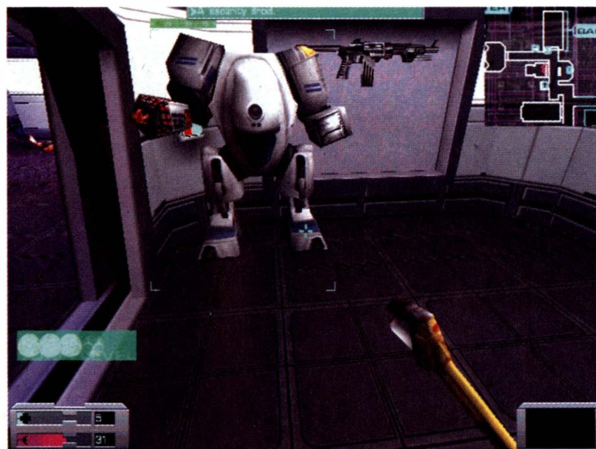
Ihr Charakter besitzt fünf rollenspieltypische Grundwerte: Stärke, Ausdauer und Beweglichkeit bestimmen die körperliche Leistungsfähigkeit des Helden. Futuristischer wird's bei Psionik und Kybernetik – ersteres benötigen Sie für starke Psi-Sprüche, letzteres beeinflußt Ihr technisches Geschick. Das kommt bei den fünf sekundären Fertigkeiten zum Einsatz: Per Hacken knacken Sie Elektronikschlösser. Reparieren, Modifizieren und Wartung lassen Sie an Waffen herumbasteln, Forschung benötigen Sie zur Nutzung unbekannter Technologien. Ihr Held ist außerdem unterschiedlich gut im Umgang mit vier Waffenklassen und kann in fünf Kategorien neue psionische Fähigkeiten erlernen.



Die Cyborg-Mütter kümmern sich um die Mutantenbrut. Kein Wunder, daß der Nachwuchs schlecht gelaunt ist (640x480, Direct 3D).

Spezialisten gefragt

Klar, daß der frisch erwachte Soldat zu Spielbeginn noch etwas schwach auf der Werte-Brust ist. Mit jeder erfolgreich gelösten Aufgabe schreibt Ihnen das Spiel aber einige Cyber-Credits gut, das Zukunfts-Äquivalent von Erfahrungspunkten. Damit können Sie an Konsolen, die auf allen Decks vorhanden sind, Ihre Fähigkeiten steigern. Wenn Sie etwa Ihre Stärke um einen Punkt anheben, schlagen Sie fortan kräftiger zu und können mehr Gegenstände im Inventar tragen. Weil die Cyber-Credits rar sind, kommen Sie um die Spezialisierung Ihres Charak-



An der Wand hängt ein begehrtes Sturmgewehr – leider mag sich der pflichtbewußte Sicherheitsroboter nicht davon trennen.

Jörg Langer



Als Hacker-Krieger gegen Zombies

Eine derart wilde Genre-Mischung wie System Shock 2 ist mir selten untergekommen: 3D-Action meets Rollenspiel meets Horror meets Sciencefiction. Typische Hacker-Elemente werden ebenso geboten wie beängstigendes Aliens-Feeling – und die Übergänge sind fließend. Mit anderen Worten: Wenn Sie System Shock 2 einmal anspielen und nicht vor der Bedienungsvielfalt zurückschrecken – dann sind Sie verloren!

Genialer Einstieg

Wer freilich schon typische 3D-Shooter zu kompliziert findet, wird System Shock 2 hassen. Alle anderen haben die wesentlichen Bedienelemente nach den ins Spiel eingewobenen Tutorials hinreichend kapiert, wählen dann noch innovativ ihre Charakterfähigkeiten und landen in einer Situation, wie es sie brenzliger seit Half-Life nicht mehr gegeben hat. Sie merken schon: Looking Glass' neustes Baby hat es mir angetan, auch wenn mich die effektschwachen Waffen und die klobigen Figuren etwas stören. Doch was ist das gegen die mörderische Atmosphäre, die superspannende Story oder den Tiefgang in Sachen Problemlösung? Mein Ratschlag: Kaufen, spielen, fürchten und genießen.



Die flinken **Cyborg-Assasinen** gehören zu den gefährlichsten Gegnern (800x600, Direct 3D).

ters nicht herum. Wer alle vier Waffenfähigkeiten gleichmäßig steigert, wird nie die besten Schießprügel benutzen können. Spezialisten ballern dagegen zum Spielende mit der mächtigen Fusionskanone, können aber vielleicht einen Granatwerfer gerade mal als Türstopper einsetzen.

Jeder spielt anders

Je nachdem, welche Eigenschaften Sie bevorzugen, spielt sich **System Shock 2** immer ein wenig anders. Während ein Waffenspezialist einen automatischen Geschützturm kurzerhand in Stücke sprengt, schleichen sich Psi-begabte Helden per Unsichtbarkeit daran vorbei. Hacker knacken dagegen ein nahes Sicherheitsterminal und polen das Geschütz um, so daß es für einige Zeit auf alle Roboter im Umkreis ballert. Jedes Talent erkaufen Sie mit kleineren Nachteilen: Ohne Kenntnisse im Hacken müssen Sie auf den Nachschub aus gesicherten Containern verzichten; der wenig waffenkundige Hacker verschleißt dafür eine Pistole nach der anderen, weil er sie nicht reparieren kann. Trotzdem können Sie dank perfekter Spielbalance jede Situation mit den Fähigkeiten lösen, die Sie gerade besitzen.

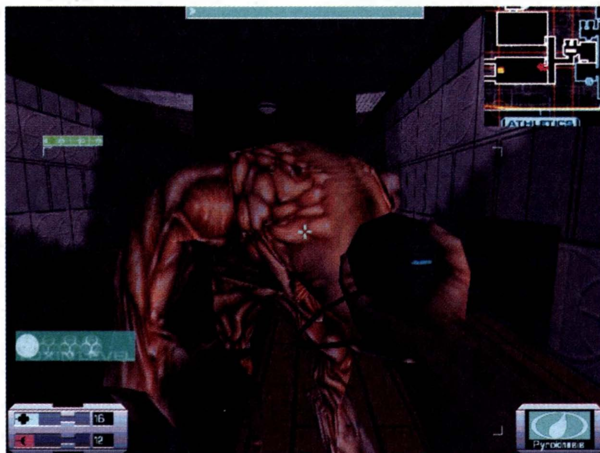
Infos einblenden

Über die Leichen der Crew stolpern Sie an allen Ecken und Enden; die Taschen der Verblichenen enthalten aber oftmals noch nützliche Dinge. Wenn Sie einen Gegenstand in der Spielgrafik aufnehmen oder manipulieren können, erscheint auf kurze Distanz ein grüner Rahmen um das Objekt. Ein Rechtsklick führt die passende Aktion aus: Ein Schalter wird gedrückt, eine Munitionsschachtel wandert in Ihr Inventar.

Während Sie sich bewegen, beschränken sich die Displays auf das Wesentliche. Zwei Kästen am unteren Bildrand zeigen Ihren Gesundheitszustand und die aktive Waffe. Wenn Sie einen Gegenstand aufnehmen oder die Tab-Taste drücken, wird das Interface eingeblendet. Im Inventar plazieren Sie Objekte auf einem Kästchengitter, per Rechtsklick wenden Sie Heilspritzen oder andere Mittelchen an. Auf einer Multifunktionsanzeige am rechten Bildschirmrand blättern Sie durch Ihre Charakterwerte, ein Fenster links führt automatisch Buch über eingegangene Nachrichten und zu erfüllende Aufgaben. Per Knopfdruck können Sie eine detaillierte Karte jedes Levels einblenden, auf der alle interessanten Punkte automatisch markiert werden. Damit Sie die Orientierung nicht verlieren, läßt sich eine Minikarte permanent in eine Bildschirmecke legen.

Vielseitige Gegner

Auf Ihren Erkundungstouren durch das verwüstete Raumschiff sind Sie nicht allein. Bordcomputer Xerxes schickt Ihnen seine Roboterarmee auf den Hals, und auch die willenlosen Mutanten der »Vielen« heften sich an Ihre Fersen. Die Gegnerdichte an Bord der »von Braun« ist nicht sehr hoch, dafür entstehen innerhalb eines Levels gelegentlich neue Feinde; Sie sind also auch in schon erforschten Gegenden nicht vor Überfällen sicher. Nach und nach treffen Sie auf immer mehr unterschiedliche Gegner, die verschiedenartig vorgehen: Ein Bleirohr-schwingender Mutant stürmt brüllend auf Sie zu, leichtfüßige Cyborg-Attentäter flitzen um Ecken und beschießen Sie aus der Distanz mit Energie-Shurricans.

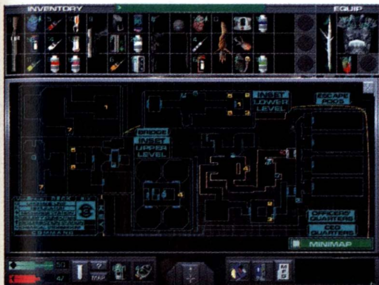


Riesenmutanten schlagen kräftig zu und halten einige Treffer aus.



Inventar und Infofenster dürfen Sie jederzeit einblenden.

Jeder Feind hat spezifische Stärken und Schwächen, wie zum Beispiel Resistenz gegen Energiewaffen oder besondere Anfälligkeit für Psi-Sprüche. Deswegen finden Sie unter den 13 Waffen Ihres Arsenals auch keine Wunderwumme; die Schrotflinte, die Mutanten löchert, hinterläßt bei Metallgegnern nur Kratzer im Lack. Die Wahl der richtigen Waffe ist für das Überleben an Bord der »von Braun« unerläßlich. Weil der Platz im Inventar begrenzt ist, müssen Sie sich des öfteren entscheiden: Nehm' ich lieber die Laserpistole oder den Granatwerfer?



Die Karte vermerkt wichtige Orte automatisch.

Spaß mit Feuerwaffen

Für die meisten Waffen finden Sie verschiedene Munitionsarten, die zu besonderen Zwecken taugen. Anti-Personen-Kugeln schädigen organische Gegner besonders schwer, EMP-Granaten lassen bei Robotern die Schaltkreise durchbrennen. Mit jedem abgefeuerten Schuß leidet der Zustand der Waffen, und die Treffsicherheit sinkt. Fällt die Verfassung von zehn auf null Punkte, wird das Schießeisen unbrauchbar. Per Reparieren-Fähigkeit machen Sie kaputte Kampfgeräte wieder einsatzfähig. Außerdem lassen sich die meisten Waffen mit dem entsprechenden Modifizieren-Talent mit einem größeren Magazin oder stärkerer Durchschlagskraft aufrüsten. Mit Hilfe eines Psi-Verstärkers setzen Sie Gedankenkraft in reale Effekte um. 35 Sprüche in fünf aufsteigenden Klassen können Sie erlernen; die Palette reicht vom Angriffs- über den Heilspruch bis hin zu komplexen Fähigkeiten wie Teleportation, Kopieren von Gegenständen oder Unsichtbarkeit. Jeder Einsatz der Psi-Kräfte nagt allerdings an Ihrem Energiepunktekonto.


Ganz selten sehen Sie lebende Menschen.



Was hat dieser Mann wohl gesehen? Crew-Leichen finden Sie überall.

Realistische Decks

System Shock 2 verwendet die gleiche 3D-Engine, die auch schon in Looking Glass' Dark Project zum Einsatz kam. Die Grafik wurde aber durch farbige Lichtquellen und hochwertige Texturen ordentlich aufgemöbelt. Die einzelnen Decks der Raumschiffe entsprechen perfekt den zugeordneten Themen: Im Maschinenraum krabbeln Sie durch Wartungsschächte und an riesigen Anlagen vorbei, im Erholungsdeck durchwühlen Sie eine Einkaufspassage nach Sonderangeboten und stöbern in den Crew-Kabinen herum. Vor Überraschungen sind Sie nie gefeit: Mal explodieren unerwartet Computer, mal brechen im ungünstigsten Moment Monster durch die Türe.

Die düsteren Geräuscheffekte sorgen für Gänsehaut, etwa wenn Sie das leise Surren eines Roboters hören, ihn aber partout noch nicht entdecken können. Über kurze Audio-Logbücher, die auf allen Decks verstreut liegen, erfahren Sie nach und nach mehr über die Vorfälle auf dem Schiff. Und Ihre Kontaktperson an Bord schickt Ihnen regelmäßig neue Anweisungen und anpeitschende Kommentare. CS

Christian Schmidt



Schock mit System

Es ist ein Uhr nachts, und die Redaktionsräume erscheinen dunkler als sonst, die Gänge enger, die Schatten lebendiger. Schuld ist System Shock 2: Mit seiner klaustrophobischen Spannung nagt es gnadenlos an meinen Nerven. Kein anderes Spiel der letzten Monate erzeugte bei mir so ein starkes »Mittendrin«-Gefühl: Das Innere des Raumschiffs wirkt echt, beim Schleichen durch die schummrigen Gänge jagt jedes kleinste Geräusch Schauer über meinen Rücken. Wenn eine piepsende Sicherheitskamera Alarm auslöst und daraufhin eine Horde Mutanten um die Ecke stürmt, ist mein Puls im Nu auf 180.

Schneller Tod

System Shock 2 vermengt 3D-Action und Rollenspiel auf so perfekte Weise, als hätten die beiden Genres schon immer zusammengehört. In Ihrem Helden züchten Sie keinen Supermann heran, sondern einen Spezialisten; jede Fähigkeitssteigerung will gut überlegt sein. Einsteiger seien jedoch gewarnt: Stellenweise wird System Shock 2 extrem happig, gerade am Anfang stirbt man sehr schnell – dann müssen Sie wieder die penetrant langen Wartezeiten beim Laden des Spielstands auf sich nehmen. Dazu kommt die leicht komplizierte Bedienung, die einige Einarbeitungszeit benötigt. Wenn Sie sich davon nicht abschrecken lassen, werden Sie mit dem bislang stimmungsvollsten Spiel dieses Jahres belohnt.

System Shock 2

Genre:	Action-Rollenspiel	Hersteller:	Looking Glass
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 200 bis 450 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct3D ○ 3Dfx ○ OpenGL ○ PowerVR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/350 64 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Superspannender Action-Rollenspiel-Mix

Technik-Check: System Shock 2

Grafik-Check:
① 640x480, Rage 128
② 640x480, Voodoo 1
③ 800x600, Voodoo 2
④ 1024x768, Riva TNT 1



Auf älteren Karten wie der Rage 128 stellt System Shock 2 nicht alle Effekte dar. Auf modernen Karten läuft das Spiel auch in der höchsten Auflösung von 1024x768 sehr ordentlich.

Infos zur Dark-Engine und den Ladezeiten.

Für **System Shock 2** nutzt Looking Glass die gleiche Engine wie in **Dark Project**. Zum etwas zeitgemäßeren Aussehen tragen farbige Lichteffekte und schönere Texturen bei, gegen aktuelle Highend-Shooter sieht **System Shock 2** dennoch blaß aus. Dafür bekommen Sie das Action-Rollenspiel schon auf einem Pentium 166 MMX zum Laufen. Eine 3D-Karte ist allerdings Pflicht. Wenn Sie nur 32 MByte RAM im Rechner stecken haben, müssen Sie mit langen Ladezeiten rechnen. Mit 64 MByte geht's flotter, wir empfehlen aber trotzdem die Maximalinstallation (450 MByte Plattenspeicher), um die Wartezeiten zu drücken. CS

Die Performance-Tabelle

Legende
● (rot) unspielbar langsam
● (orange) mit Einschränkungen spielbar
● (grün) gut spielbar
● (schwarz) nicht möglich
● (hellgrün) nur im SLI-Modus möglich

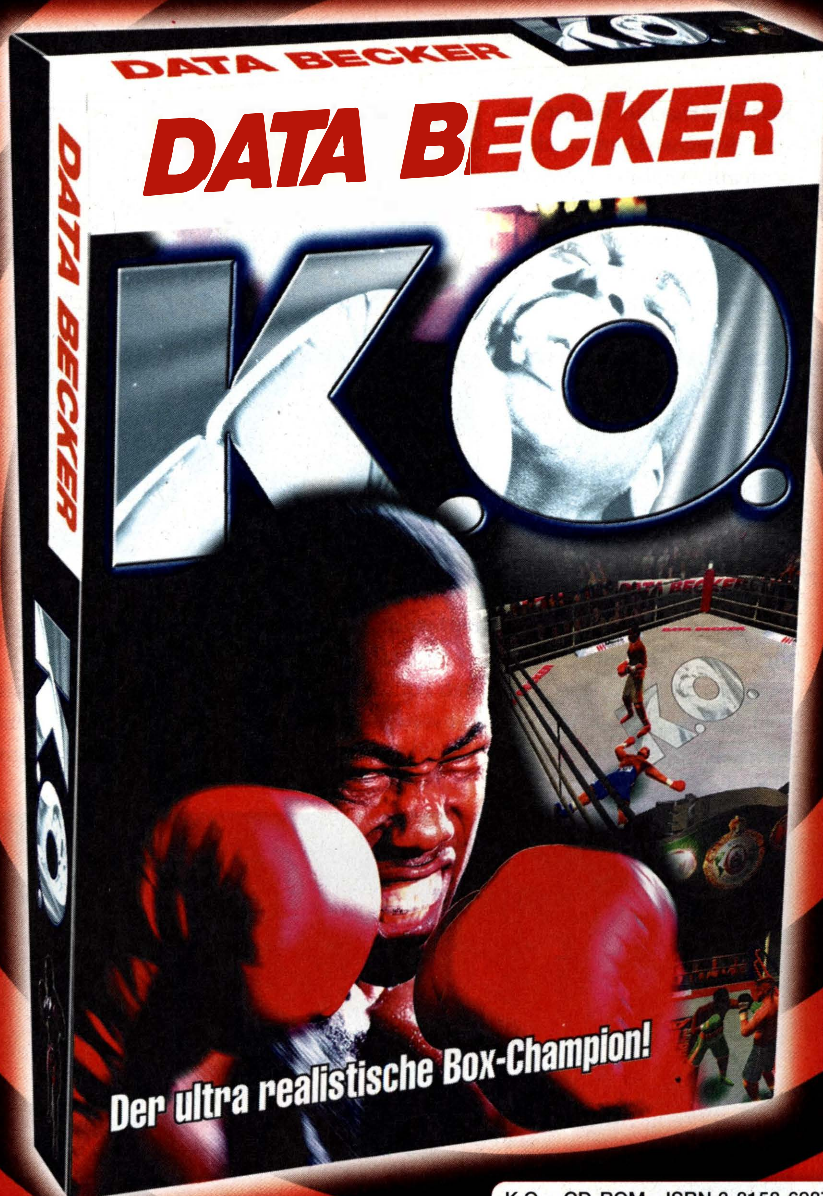
		Rage 128	Matrox G200	Voodoo 1	Banshee	Voodoo 2	Voodoo 3	TNT 1	TNT 2
P166 MMX	640x480	● orange	● orange	● orange	● orange	● orange	● orange	● orange	● orange
	800x600	● rot	● rot	● schwarz	● orange	● orange	● orange	● orange	● orange
	1024x768	● rot	● rot	● schwarz	● orange	● hellgrün	● orange	● orange	● orange
P233 MMX, AMD K6/300	640x480	● grün	● grün	● orange	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün
	800x600	● orange	● grün	● schwarz	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün
	1024x768	● orange	● orange	● schwarz	● orange	● hellgrün	● grün	● grün	● grün
PII/300, Celeron 300	640x480	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün
	800x600	● grün	● grün	● schwarz	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün
	1024x768	● grün	● grün	● schwarz	● grün	● hellgrün	● grün	● grün	● grün

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: System Shock 2 unterstützt lediglich Direct 3D. Glide und Open GL sind nicht vorgesehen.
LANDSCHAFT: Den Großteil des Spiels verbringen Sie in engen Gängen und Räumen, gelegentlich wandern Sie aber auch durch größere Hallen. Die Gestaltung der Umgebung wirkt sehr realistisch, jede Etage des Raumschiffs entspricht dem zugeordneten Thema (Maschinendeck, Crewdeck etc.).
FIGUREN: Der Schwachpunkt der Dark-Engine. Die Gegner bestehen aus wenigen Polygonen, die mit groben Texturen belegt sind. Die Personen sehen eckig und unecht aus, bewegen sich aber zumindest recht natürlich.
SPEZIALEFFEKTE: Farbige Lichtquellen und Partikeleffekte sind das höchste der Gefühle, ansonsten ist System Shock 2 eher blaß und verzichtet auf Hightech-Effekte.
SOUND: Die treibende Musik nagt auf Dauer an den Nerven und sollte sowieso zugunsten der Geräusche heruntergeregelt werden. Die sind gut gelungen und warnen vor Feinden. Die englischen Sprecher (meist als »Emails«) sind exzellent.
STEUERUNG: System Shock 2 spielt sich mit der üblichen 3D-Action-Steuerung, per Maus-Tastatur-Kombination. Es gibt zusätzliche Manöver, wie Um-Ecken-Lugen. Für besseren Spielfluß kommen Sie um Tastenkürzel nicht herum.

Der Pausen-Punch!





Und das meint die Presse zur Preview-Version:

"K.O. 3D-Grafik, die einen umhaut"
(PC Games 8/99)

"Noch ein Kinnhaken für EA Sports?"
(PC Action 4/99)

Grafik: *** / Sounds: **** / Spielspaß: **** / Preis/Leistung: *****
(Entertainment-Markt 9/99)



▸▸▸▸▸ Der aktuelle DATA BECKER Katalog Jeden Monat neu auf der PC Praxis-Heft-CD!

K.O. - CD-ROM - ISBN 3-8158-6987-0

Packen Sie in der nächsten Pause doch einfach die Boxhandschuhe aus. Hier kommt der Box-Spaß für zwischendurch. Auf dem Weg zum Champion können Sie Ihre Schlagkraft mit Freunden und Kollegen im Netzwerk messen. Oder treten Sie doch allein gegen den PC an. 20 knallharte Herausforderer warten nur darauf, Sie vor dem Gong niederzustrecken. Die zoombare 3D-Darstellung und fantastische Animationen versetzen Sie mitten ins Geschehen. Also Ring frei!

60 PRODUKT INFO

DATA BECKER

Bestellung über das Internet: versandkostenfrei! Bestellung per Post, Fax, Telefon: versandkostenfrei ab Auftragswert 49,- DM (sonst 8,- DM Versandkostenanteil) Nachnahme-Gebühr: DM 8,- (für alle Bestellarten/Auftragswerte) Tel. (0211)9334900, Fax (0211)9334999 Produktänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Der Euro-Diablo

Darkstone

Durchbruch beim kreativen Software-Cloning: Delphines Diablo-Interpretation zeichnet sich durch echte 3D-Grafikengine und Heldenpärchen aus.

Oft sind es die einfachen Dinge im Leben, die für den größten Genuß sorgen. Trotz eines simplen Spielprinzips und nicht gerade überbordender Komplexität wurde Blizzards **Diablo** zum vielgeliebten Millionenseller. Der Spielwitz war's, der die Dauer-Dungeonprügelei zum Klassiker machte. **Darkstone** vom französischen Traditionsteam Delphine Software ist so deutlich bei **Diablo** abgekupfert, daß sich Blizzard wahlweise geschmeichelt oder geleimt fühlen darf.

Diabolischer Charme

Der Spielwitz klammert sich voll an den Sammeln-und-Ausrüsten-Charme, der schon **Diablo** so suchterregend macht. Sie stürzen sich ins nächste Dungeon, nieten mit einfachen Mausklicks ein paar Monster-Großfamilien um und erbeuten Ausrüstungsgegenstände nebst Bargeld. Quellen die Inventar-Bildschirme über, so teleportiert man per magischer Tür in die Stadt zurück. Die besten Fundsachen werden selber verwendet, Krempelteile beim Schmied verhökert.



Mit prallem Inventar nähern wir uns dem kaufwilligen Schmied.

Doppelt Held besser

Um einen Gegner anzugreifen, genügt ein einzelner Mausklick. Ihre Spielfigur



Während unsere Amazone Knochenmänner verdrischt, schleudert der Priester von unten Magiesalven.

Heinrich Lenhardt



Schnäpp-chenjagd

Diese Jagd nach Level-Beförderungen und Super-Items gehört zu den kurzweiligsten Action-Rollenspielen, seit es Diablo gibt. Nur beim Feinschliff schwächelt Darkstone etwas. So guckt mein computergesteuerter Heldenkollege mitunter gelangweilt zu, während ich mich durch ein Monsterrudel metzele. Die hungrigen Charaktere verpflegen sich nicht automatisch aus dem Inventar-Freßpaket, sondern wollen von Hand gefüttert werden. Und für die anstrengende deutsche Sprachausgabe wurden anscheinend gescheiterte Künstler aus dem Märchen-Hörspielbereich verpflichtet.

Leicht und lecker

Der Schwierigkeitsgrad ist über weite Strecken sehr zahm; erst im letzten Viertel werden Kämpfe und Puzzleverstrickungen halbwegs herausfordernd. Kann gut sein, daß Diablo 2 mehr Tiefgang und Dauerspannung bieten wird. Wenn Sie bis dahin einen kurzweiligen Pausenfüller suchen, kann ich Darkstone aber wärmstens empfehlen. Die 3D-Grafik ist richtig schnuckelig, und der Spielwitz flutscht wie eine gut geölte Magic Missile.





Aus der Ferne gesehen ist die Übersicht gut, aber die Spielfiguren wirken futzelig. Sie können stufenlos ans Geschehen heranzoomen, wodurch die Polygonhelden gleich appetitlicher aussehen.

drischt dann solange auf das Monster ein, bis es besiegt ist. Der Einsatz von Magie und Spezialfähigkeiten erfolgt über die rechte Maustaste. Im Gegensatz zum Vorbild steuern Sie gleich zwei Helden durch die 3D-Welt. Vier Klassen stehen zur Wahl, um kontrastreiche Pärchen zu bilden. Krieger und Priester sind am besten für den Nahkampf geeignet, während sich Zauberer und Diebe bevorzugt aus dem Hintergrund zu Wort melden. Während Sie einen Charakter steuern, wird der andere vom Computer kontrolliert; Sie können jederzeit wechseln. Bei magiekundigen Figuren stellen Sie ein,



Kein Grafikfehler: Läuft man dicht an Wänden vorbei, werden diese transparent und gewähren eine Vorschau der Monsterbelegung.

wieviel Mana für welchen Zauberspruchtyp automatisch verbraten werden soll. Der Computer erfüllt seinen Job mit mittelprächtiger Intelligenz. Sie sollten vor allem darauf achten, daß für den Party-Kollegen genug Platz zum Mitmischen ist. Sonst kann es leicht passieren, daß er aus kurzer Entfernung tatenlos zusieht, wie Sie von den Monstern vermöbelt werden.

Alles in 3D

Der zweite große Unterschied zum Blizzard-Vorbild ist die Verwendung einer 3D-Grafikengine. Sehr angenehm ist das stufenlose Drehen und Zoomen der Betrachterkamera: »He, was war in der Vase, die ich in der schummerigen Ecke zerschlagen habe?« Kurz nah ans Geschehen gerückt, und schon ist der unscheinbare Ring gut sichtbar. Die Orientierung fällt auch dank der cleveren Automap leicht, die sich wichtige Positionen merkt. Wenn Sie schnell zum Treppchen ins nächste Dungeon-Stockwerk eilen wollen, klicken Sie diesen Ort einfach in der Sehenswürdigkeiten-Liste an – schon spurtet das Heldenpärchen zum Ziel.

Man lernt nie aus

Neben materieller Aufrüstung ist auch der Ausbau der inneren Werte überlebensnotwendig. Sobald sein Erfahrungskonto ausreichend gefüllt ist, wird ein Charakter automatisch um einen Level befördert. Sie erhalten dann sechs Punkte, die Sie beliebig auf Stärke, Vitalität, Magie und Geschick verteilen. Neben 33 Zaubersprüchen, die durch die Lektüre von Büchern dauerhaft gelernt werden, gibt es 21 weitere Spezialfähigkeiten in Form von Talenten. Fertigkeiten wie das Erkennen von Fallen oder die Reparatur der Ausrüstung werden in der heimischen Stadt gelehrt. Je öfter Sie dasselbe Fach pauken, desto besser beherrschen Sie ein Talent (... und desto teurer werden die Lektionen).

Jedes Spiel anders

Die Zugänge zu den acht Dungeons sind über vier Oberweltbereiche verteilt; insgesamt erforscht das Heldenduo 31 Kerkeretagen. In sieben Hauptquests sind Sie hinter magischen Kristallen her, ohne die sich der böse Obermotz Draak nicht bezwingen läßt. Die Steinchensuche ist zumeist mit dem Tauschen und Einsetzen von Gegenständen verbunden. In den kleineren Nebenmissionen besorgen Sie Fundsachen für die Dörfler, was in der Regel mit 10.000 Goldstücken pro Auftrag gedankt wird. Wiederholtes Durchspielen von **Darkstone** macht dank zufällig verteilter Missionen und Dungeonlevel-Designs durchaus Spaß. Am grundsätzlichen Spielprinzip ändert sich zwar nichts, aber einige Mikropuzzles und die sieben Hauptquests werden neu gemischt. HL



Davon stand nichts im Reiseführer: Die vierte Oberwelt strotzt von Magnum-Spinnen.

Darkstone

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Delphine
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 170 - 470 MByte

Spieler: Einer bis vier (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Guter Diablo-Klon mit echter 3D-Grafik.



Ein ungewohnter Aufzug für Belle – zumindest erkennt man sofort die große Dame.

KAPITEL 22

Ultima Online Tagebuch

Belle Star reitet wieder durch Britannia. Und wartet wie alle auf den angekündigten, großen Patch.

Sommerzeit, Urlaubszeit. Auch Ihre Chronistin hat sich nach zwei Jahren ununterbrochener Berichterstattung aus dem **Ultima Online**-Britannia eine kurze Verschnaufpause gegönnt. Vielen Lesern ist das Fehlen des Tagebuchs in der letzten Ausgabe aufgefallen, danke für die anfeuernden, anfragenden und anregenden Briefe. Keine Sorge, das Abenteuer geht weiter.

Was vielen **UO**-Spielern in diesen Tagen auffiel, war die Tatsache, daß Origin wieder mal einen groß angekündigten »major patch« schuldig blieb. Zusammen mit dem »evil/good«-System, der Nekromanten-Magie und den anstehenden Verbesserungen der Haussicherheit waren damit bereits vier große Posten auf dem Programmierer-Wunschzettel. Vielleicht könnte etwas Anfeuern per E-Mail nicht schaden...

Belle Star's Diary

Abschied

Nach der Feier nahm ich Urlaub von den Freunden und Vertrauten, um meine Vorbereitungen zur Fortsetzung der unterbrochenen Suche zu treffen. Ich erstand ein wohltrainiertes Schlachtroß im Stall von Britain. Dann suchte ich meine beste Rüstung heraus, ließ sie ausbessern und ergänzte sie durch einige Teile der besten Handwerker, die ich finden konnte. Schließlich wählte ich die kräftigsten magischen Waffen aus meinem Vorrat und schnürte ein Bündel, das Vorräte für eine mehrtägige Reise und alles sonst Notwendige enthielt.



Ausgelassene Gäste, Leckereien, daß sich die Tische biegen: ein letztes Mal wird mit den verbliebenen Getreuen anläßlich von Hexes Hochzeit kräftig gefeiert.



Bei Shame nimmt Belle erneut die Suche nach der Verschwundenen auf.

Aufbruch

Den Rest meiner Habe, soweit er nicht in meinem Bankfach in Yew Platz fand, schaffte ich zu Corinnas Haus, die mir einige Truhen zur Verfügung stellte. Sie war die letzte, von der ich mich tränenreich verabschiedete, bevor ich Brown Sugar bestieg und das kräftige Roß mit einem Schnalzen in Richtung Shame in Bewegung setzte. Ich ritt ein Stück aus der Siedlung heraus, bis ich vor neugierigen Blicken sicher war, dann benutzte ich die Rune, die mich direkt vor den Höhleneingang versetzte.

Anrede

Kaum war ich wieder verstofflicht, da rief mich auch schon eine dunkle Stimme an: »Heda Mylord!« Nun, das war ja ein reizender Empfang. Zugegeben, in Kettenhemd und Helm wirkte ich wohl kaum sehr damenhaft. Dennoch klang meine Stimme nicht sehr freundlich, als ich mich dem schwarzgekleideten Fremden zuwandte und entgegnete: »Mylady, wenn's recht ist.« CG

(wird fortgesetzt)

Dark Secrets of Africa

Auf der Suche nach dem Spielwitz.



Für etwas optische Abwechslung sorgen lediglich die Lichteffekte.

Mick Schnelle

Lahmer Grabräuber

Das Beste am Anfang: Die Musik ist gut und erzeugt Atmosphäre. Leider gibt es nur ein einziges Stück, das sich nach einer Minute wiederholt. Der Rest ist ein Trauerspiel. Die Gegner in den Gewölben sind lachhaft leicht zu besiegen, echte Rätsel gibt es nicht. Gelegentlich müssen Sie, entnervt von der fummeligen Steuerung, Steinplatten betreten, um Türen zu öffnen. Doch dahinter lauert noch mehr Langeweile...

Als Hobbyarchäologe Howard Hawks wandeln Sie in **Dark Secrets of Africa** auf den Spuren von Indy Jones. Wüsten und undurchdringliche Dschungel versprechen packende Abenteuer auf der Suche nach Talismanen. Was Sie statt dessen erwartet, ist ein kümmerliches Sprite, das sich durch eine ruckelnde Minimalgrafik bewegt. Wenn Sie es regelmäßig mit Nahrung und Wasser versorgen, erledigt es automatisch mit seiner überdimensionierten Flinte allerlei Artgenossen. MIC

Dark Secrets of Africa

Genre:	Adventure	Hersteller:	THQ
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 330 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 133	Pentium II/233	Pentium II/300
32 MByte RAM, 6fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Mangelhaft
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Langweilige Gewölbemärsche

PRODUKT INFO 7

Sport, Spiel, Spannung

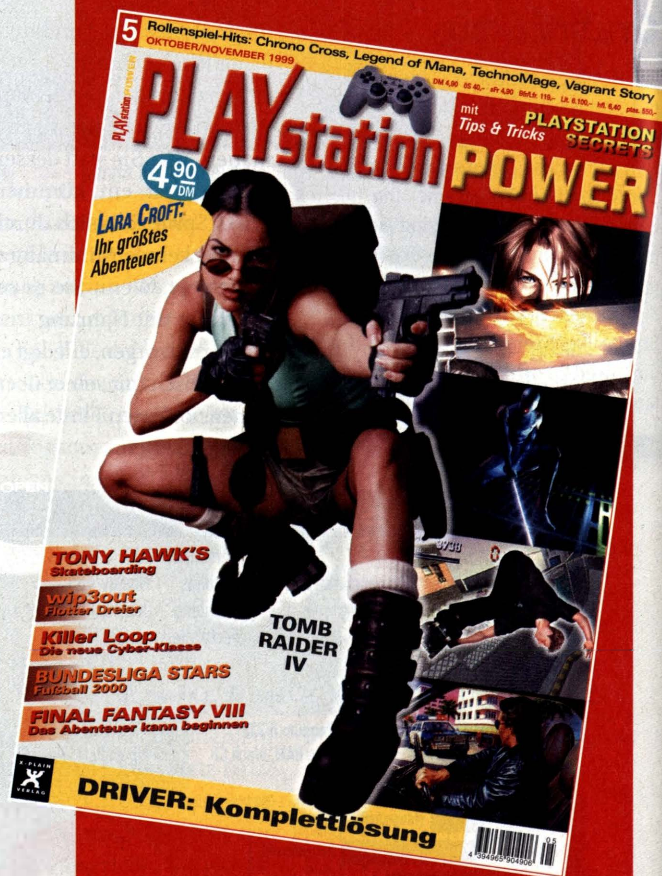
PLAYstation POWER

Spielspaß rund um die PlayStation:

- Alle neuen Spiele im Power-Test
- Großer Tips&Tricks-Teil
- Final Fantasy VIII: Der Rollenspiel-Superhit aus Japan
- PlayStation 2: alle aktuellen Infos zur 128-Bit-DVD-Konsole

nur 4,90 DM





X-PLAIN VERLAG

Budget

Christian Schmidt



Plädoyer für Wühltische

Günstige Spiele erfreuen sich ja generell großer Beliebtheit, und manch ein Titel verkauft sich als Budgetprogramm besser als vorher zum Vollpreis. Um preiswerte Schnäppchen zu machen, müssen Sie aber nicht unbedingt warten, bis die großen Hersteller ihre Budgetreihe wieder mal aufstocken: In manchen Kaufhäusern und Computerläden lassen sich wahre Perlen auf den Wühltischen finden.

Mehr Spaß macht mir das Kramen unter den ausgemusterten Exemplaren allemal. Man weiß ja nie, vielleicht versteckt sich ein lang gesuchter Favorit im Schachtelstapel. Oder der schon vergriffen geglaubte Oldie ganz unten im Ramschcontainer. Dann bricht öfter mal richtige Goldgräberstimmung aus, und nicht selten gehe ich mit jeder Menge Nuggets, pardon, Spielen unterm Arm nach Hause.



Budget

Budget-Spiele sind meist schon einige Monate alt, dafür aber sehr preiswert zu haben und trotzdem spielenswert. [Compilations, Wiederveröffentlichungen, Low-price-Labels]

Compilation-Charts

Platz	Spiel	Hersteller	Test in	Wertung
1	Play the Games	Infogrames	11/98	92%
2	Gold Games 3	Topware	11/98	91%
3	Jedi Knight & M.o.t.S.	LucasArts	1/99	90%
4	Age of Empires Gold	Microsoft	6/99	89%
5	Dungeon Keeper Gold	Electronic Arts	4/98	87%
6	C& 2 Megabox	Westwood	9/99	87%
7	Adventure Hall of Fame	Interplay	7/99	86%
8	X-Wing vs. TIE Fighter & B.o.P.	LucasArts	1/99	85%
9	Game Gallery	Swing Entertain.	8/99	84%
10	Star Trek Compilation	Interplay	1/99	82%

Die 10 besten Compilations nach den GameStar-Wertungen.

Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	The Curse of Monkey Island	Adventure	6/99	92%
2	Unreal	3D-Action	7/99	91%
3	Tomb Raider 2 Director's Cut	Action-Adventure	8/99	89%
4	Civilization 2	Strategie	8/99	88%
5	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	12/98	88%
6	Incubation	Taktikspiel	4/99	87%
7	F-22 Total Air War	Flugsimulation	5/99	87%
8	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	NEU	86%
9	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	5/99	86%
10	Grand Prix 2	Rennspiel	4/99	85%

Die 10 besten Budget-Wiederveröffentlichungen nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Meistermacher

Kurt

Mit dem Start der Bundesliga wird Kurt günstiger: Zum Stehplatz-Preis bekommen Sie den heißbegehrten Platz auf der Trainerbank.



Die **Mannschaftsaufstellung** ist ein wenig unübersichtlich geraten.

Das Heartline-Team bringt Tempo ins beschauliche Fußball-Manager-Genre. Bereits in einem Monat wollen die **Bundesliga-Manager**-Macher den Nachfolger zu ihrem **Kurt** veröffentlichen. Höchste Eisenbahn, das »alte« Programm noch zum Budgetpreis unters Spielervolk zu bringen.

Packende Spieltage

Hinter dem ulkigen Namen **Kurt** verbirgt sich ein knallharter Fußballmanager der besonderen Art. Denn als bislang einziger stellt er die Spiele Ihres Teams in Echtzeit glaubwürdig dar. Spielzüge und der Verlauf des Matches wirken dabei fast lebensecht. Rund 20 Charakterwerte der Kicker wie Spritzigkeit, Kondition und Paßgenauigkeit bilden die Grundlage, auf der die Ballkontakte berechnet werden. Daneben fließen die gewählte Aufstellung und vor allem der abzudeckende Raum einzelner Spieler in die Kalkulation ein. Was nach Rechenschieberei klingt, entfaltet beim Zugucken höchste Dramatik, wenn Ihre Mannen in 3D über den Platz fegen. Sie können sogar per Maus mehrere Spieler markieren, und Ihnen Anweisungen wie »aus jeder Lage aufs Tor schießen« geben.

Mini-Manager

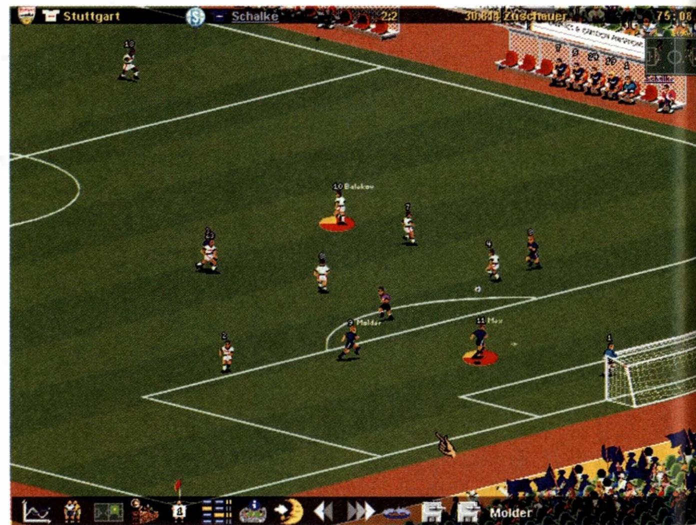
Das Drumherum ist, anders als bei der **Anstoss**-Konkurrenz, eher spartanisch ausgefallen. Fanartikel-Verkauf, etwas Stadionmanagement und ein Mini-Börsenpart sind die einzigen Zusatzeinnahmen. Die meiste Zeit verbringen Sie damit, die Spieler gezielt zu trainieren und die optimale Aufstellung zu finden. Auf Wunsch übernimmt ein digitaler Assistent diese Aufgaben. Wegen der fehlenden Lizenz tragen Spieler und Vereine leicht verballhornte Namen, die Sie aber über den mitgelieferten Editor leicht korrigieren können. Dort lassen sich auch die Vereinswappen und das Reglement bearbeiten. MIC

Mick Schnelle



Immer noch Spitze

Da Anstoss 3 noch ein Weilchen auf sich warten läßt, bleibt Kurt der Genrekönig. Klar, die Grafik ist eher simpel, doch darauf achte ich gar nicht, wenn die Spiele erst mal so richtig in Gang kommen. Mehrfach habe ich mich dabei ertappt, wie ich vor dem Monitor meinen Jungs Befehle zubrüllen wollte. Ein echter Motivationsdämpfer ist die teilweise fummelige Steuerung. Vor allem die zahllosen, wenig bezeichnenden Icons sind gewöhnungsbedürftig. Trotzdem lohnt sich die Einarbeitungsphase: Einen spannenderen Fußballmanager werden Sie derzeit nicht finden. Allerdings soll schon in einem Monat der stark erweiterte Nachfolger erscheinen.



Magere Grafik, hoher Nutzen. Aus dem **Ballverhalten** der Spieler können Sie direkt Rückschlüsse auf Ihre Leistungen ziehen.

Kurt

Genre:	Fußballmanager	Hersteller:	Heartline
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 100 MByte
Spieler:	Einer bis vier (an einem PC)		

3D-Karten: O Direct 3D O 3Dfx O Open GL O Power VR O Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 64 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/233 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Befriedigend



Trainermanager mit Echtzeit-Dramatik.

Dark Omen

Mit Feuer und Stahl gegen die Horden des Bösen.





Unser Feuerzauberer grillt ungewaschene Orks per Flammenstrahl.

Ein untoter Unhold bedroht mit seinen Truppen das menschliche Imperium. Sie erhalten als Söldnerführer Bernhardt den Auftrag, der Sache nachzugehen. Dabei hegen und pflegen Sie Ihre anfangs bescheidene Armee, die Sie von Einsatz zu Einsatz begleitet. Ihre Krieger sind in bis zu 30 Mann starke Einheiten eingeteilt, die in Formationen kämpfen. Neben regulären Streitern setzen Sie auch Zauberer und Oger ein. Die Schlachten selbst sehen Sie dreh- und zoombar von schräg oben. Ein komfortables Truppensymbol-System am Bildschirmrand hilft Ihnen, Ihre Verbände trotz Echtzeit-Hektik im Griff zu haben. GUN

Gunnar Lott
Gutes Omen

Bei Dark Omen glaube ich fast, den Pulverdampf der Kanonen zu riechen. Selten wurden Fantasy-Schlachten derart realistisch umgesetzt. Dazu kommen gutes Missionsdesign, der von spannenden Details überfließende Warhammer-Hintergrund und ein ans Tabletop angelehnter Mehrspieler-Modus, der mir durchwachte Nächte beschert hat. Feldherrnherz, was willst du mehr?

Warhammer: Dark Omen

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Electronic Arts
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	ca. 30 bis 260 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem, Netzwerk, Internet)		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 100 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Sehr gut



Realistisch simulierte Fantasy-Schlachten.

Caesar 3

Sim-City-Konkurrent im Altertum.

Stellen Sie sich vor, Sie dürfen Ihren Teil zum Aufbau des Römerreichs beitragen. Und zwar als Gouverneur, der winzige Bauerndörfer zu stattlichen Städten aufmöbelt. Dazu geben Sie in **Caesar 3** Wohnland zur Bebauung frei, errichten Landgüter und Handwerksbetriebe oder spendieren Ihrer Siedlung pompöse Arenen. Damit Ihre Plebejer zufrieden sind, müssen Sie für Wasser und Wohlstand sorgen. Mit Gütern betreiben Sie Handel mit anderen Städten, die verdienten Sesterzen stecken Sie in Truppen und Bollwerke. Hin und wieder schauen nämlich neidische Barbaren vorbei, die Sie zurückschlagen müssen. Die simplen Echtzeit-Schlachten finden direkt vor Ihren Stadtmauern statt. CS

Christian Schmidt
Brot und Spiele

Caesar 3 lehrt Sie, warum Rom nicht an einem Tag erbaut wurde: Mal brennt ein Haus ab, mal schreien Bürger nach Arbeit. Wenn man die komplexen Zusammenhänge in Caesar 3 erst einmal verstanden hat, macht das antike Management richtig Laune. Komfortable Anzeigen helfen bei der Problemlösung, die gelegentlichen Kämpfe sorgen für Abwechslung während des Städtebaus.



Auf den Straßen Ihrer Siedlung schieben Händler ihre Karren.

Caesar 3

Genre:	Aufbauspiel	Hersteller:	Impressions
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 150 bis 550 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Kniffliges Aufbauspiel in der Antike.

Gib Gummi

Neun Spiele rund ums Auto.



Grand Theft Auto: Wir kapern uns einen flotten Polizeiwagen.

Thema mit Variationen: In neun Spielen sind Sie auf vier Rädern unterwegs. Bei **Grand Theft Auto** flitzen Sie mit geklauten Fahrzeugen aus der Vogelperspektive durch Großstädte; nebenbei erfüllen Sie Aufträge für die Mafia und sammeln durch Kollisionen mit anderen Verkehrsteilnehmern Punkte. Auch in **Carmageddon** (deutsche Version) gibt's Boni für Rempler, allerdings rasen Sie auf Rundkursen gegen die Zeit. Hinter dem Namen **Axelerator** versteckt sich Synetics Erstling **Have a Nice Day**, bei dem Sie der Gegner auch mit Waffengewalt Herr werden sollen. Die übrigen Titel stehen auf der Autobahn der Spielegeschichte mit qualmendem Motor auf dem Standstreifen. CS

Christian Schmidt
Lahme Enten

Willkommen im Altersheim! Die Rennspielchen von Gib Gummi haben alle schon ordentlich Rost angesetzt. Abgesehen davon taugen auch die wenigsten für wirklich spaßige Partien; nur mit Grand Theft Auto und Carmageddon können Sie vielleicht noch eine Weile Spaß haben.

Gib Gummi

Preis: ca. 60 Mark
Sprache: Deutsch
System: Windows 95 / MS-DOS
Hersteller: GT Value
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ab 10 MByte
Hardware: Pentium 90, 16 MByte RAM, 4fach CD

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Grand Theft Auto	Actionspiel	Gut
Carmageddon	Action-Rennspiel	Befriedigend
Axelerator (Have a Nice Day)	Action-Rennspiel	Befriedigend
Street Racer	Rennspiel	Ausreichend
Rallye Championships	Rennspiel	Ausreichend
International Rallye Championship	Rennspiel	Mangelhaft
Speed Haste	Rennspiel	Mangelhaft
Race Mania	Rennspiel	Mangelhaft
LA Blaster	Rennspiel	Ungenügend

Zusammenfassung: Lauter olle Kamellen für teure 60 Mark: Den Kauf sollten Sie sich gut überlegen. Wenn Sie an actionreichem Rasen ohne Anspruch interessiert sind, könnte Gib Gummi kurzzeitig Spaß machen.



Sammelsurium älterer Action-Rennspiele.

Klitzekleine Staunepreise

Aktuelle Budget-Spiele

Die aktuellsten Schnäppchen, die lohnendsten Spielepacks.

Es müssen nicht immer teure Top-Titel sein: Für den angenehmen Spieleabend tun's auch mal ältere Hits, zum Budget-Preis günstig eingekauft. Welche Programme gerade neu auf dem Markt eingetrudelt sind, sagt Ihnen unsere monatliche Liste. Zusätzliche Infos zu jedem Spiel helfen Ihnen bei der Auswahl, je nach Geschmack können Sie Ihre Lieblingstitel herauspicken. CS



Interstate '76 Nitro Raiders: Heftige Autoschlachten in der amerikanischen Wüste.

	Spiel	Genre	Wertung	Erschienen	Test	Label / Compilation	Preis ca	Info-Nummer
	Arcade Pool 2	Sportspiel	-	1998	-	Microprose Smile & Buy	30 Mark	(01805) 25 25 65
NEU	Asteroids	Actionspiel	52%	1998	1/99	Activision	30 Mark	(0190) 51 00 55
	Bleifuss Fun	Rennspiel	72%	1997	11/97	Bleifuss Quattro (Comp.)	60 Mark	(040) 89 70 33 33
	Bleifuss Rally	Rennspiel	79%	1997	1/98	Virgin White Label	25 Mark	(040) 89 70 33 33
	Bleifuss Rally	Rennspiel	79%	1997	1/98	Bleifuss Quattro (Comp.)	60 Mark	(040) 89 70 33 33
NEU	Caesar 3	Aufbauspiel	83%	1998	12/98	Sierra Originals	30 Mark	(06103) 99 40 40
NEU	Carmageddon (deutsch)	Action-Rennspiel	68%	1997	9/98	Gib Gummi (Comp.)	60 Mark	(01805) 25 43 92
	Civil War Generals 2	Taktikspiel	67%	1997	12/97	Sierra Originals	30 Mark	(06103) 99 40 40
	Civilization 2	Strategie	90%	1996	-	Microprose Smile & Buy	30 Mark	(01805) 25 25 65
	Command & Conquer	Echtzeit-Strategie	88%	1995	-	C&C Megabox (Comp.)	30 Mark	(0190) 57 23 33
	Command & Conquer 2	Echtzeit-Strategie	87%	1996	-	C&C 2 Megabox (Comp.)	60 Mark	(0190) 57 23 33
	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	86%	1998	4/98	EA Classics	40 Mark	(0190) 57 23 33
	Descent 2	3D-Action	81%	1996	-	Virgin White Label	20 Mark	(040) 89 70 33 33
	Diablo	Action-Rollenspiel	85%	1997	-	Diablo + Hellfire (Comp.)	30 Mark	(06103) 99 40 40
	Fallout	Rollenspiel	85%	1997	12/97	Virgin White Label	25 Mark	(040) 89 70 33 33
	Fallout	Rollenspiel	85%	1997	12/97	Adventure Hall of Fame (Comp.)	80 Mark	(01805) 33 55 55
	Freespace + Silent Threat	Weltraumspiel	85%	1998	8/98	Virgin White Label	25 Mark	(040) 89 70 33 33
NEU	Grand Theft Auto	Actionspiel	75%	1997	1/98	Gib Gummi (Comp.)	60 Mark	(01805) 25 43 92
NEU	Heretic 2	Actionspiel	84%	1998	1/99	Activision Good Buy	30 Mark	(0190) 51 00 55
	Interstate '76	Simulation	83%	1997	10/97	Pepper Pack 2 (Comp.)	30 Mark	(0531) 21 53 40
NEU	Interstate '76: Nitro Raiders	Simulation	84%	1998	5/98	Activision Good Buy	30 Mark	(0190) 51 00 55
NEU	Kurt	Fußballmanager	82%	1999	3/99	Heartline	40 Mark	(089) 85 79 51 38
NEU	Land der Hoffnung	Aufbauspiel	38%	1999	6/99	Innonics	30 Mark	(0511) 33 61 37 90
	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	85%	1998	5/98	Microprose Smile & Buy	30 Mark	(01805) 25 25 65
	Mana	Echtzeit-Strategie	69%	1998	1/99	Virgin White Label	25 Mark	(040) 89 70 33 33
	MAX 2	Strategie	77%	1998	9/98	Virgin White Label	20 Mark	(040) 89 70 33 33
	Panzer General 3D	Taktikspiel	82%	1997	12/97	War Pack (Comp.)	30 Mark	(0208) 992 41 14
	Sanitarium	Adventure	73%	1998	8/98	Dreamforge	30 Mark	(01805) 25 83 83
	Silent Hunter	U-Boot-Simulation	77%	1996	-	War Pack (Comp.)	30 Mark	(0208) 992 41 14
	Soldiers at War	Taktikspiel	67%	1998	6/98	War Pack (Comp.)	30 Mark	(0208) 992 41 14
	Team Apache	Flugsimulation	72%	1998	8/98	War Pack (Comp.)	30 Mark	(0208) 992 41 14
	Transport Tycoon Deluxe	Strategie	-	1995	-	Microprose Smile & Buy	30 Mark	(01805) 25 25 65
	Wall Street Trader	Wirtschaftssimulation	-	1998	-	Eidos Premier Collection	40 Mark	(01805) 22 31 24
	Warhammer 40K: Chaos Gate	Taktikspiel	75%	1998	12/98	Warhammer Collection (Comp.)	30 Mark	(0208) 992 41 14
	Warhammer 40K: Fin. Liberation	Taktikspiel	79%	1998	2/98	Warhammer Collection (Comp.)	30 Mark	(0208) 992 41 14

Kurztests

Ran Fußball Manager



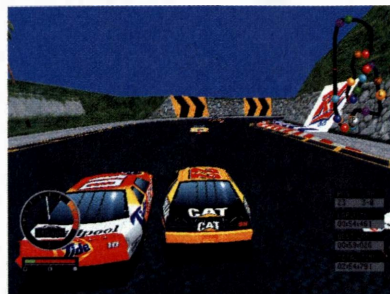
Dröger als ein Match in der Altherren-Liga.

Genre: Manager — Hersteller: Swing
Anspruch: Fortgeschr. — System: Win 95, MS-DOS
Preis: ca. 50 Mark — Sprache: Deutsch
Spieler: Einer bis acht (an einem Rechner)

Gunnar Lott: »Alarm! Das ist ja ein DOS-Programm! Nicht nur, daß es aussieht wie von 1994 – es nervt auch mit unübersichtlichen Menüs und umständlicher Bedienung. Bewegte Spielszenen gibt's ebensowenig wie original Spielernamen. Rote Karte!«

23% Spielspass

Nascar Road Racing 2000



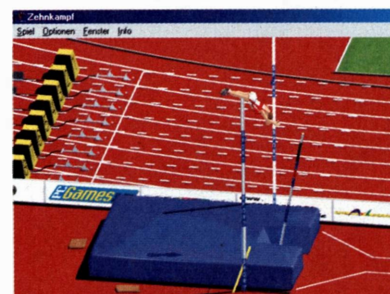
Nicht mal 3D-Karten werden unterstützt.

Genre: Rennspiel — Hersteller: EA Sports
Anspruch: Einsteiger — System: Win 95
Preis: ca. 50 Mark — Sprache: Englisch
Spieler: Einer

Michael Galuschka: »Das ist wirklich dreist: Bei Nascar Road Racing 2000 handelt es sich im Prinzip um eine Light-Version des alten, mäßigen Andretti Racing. Hoffentlich fällt keiner der angepeilten Einsteiger auf diesen Nepp herein.«

18% Spielspass

Zehnkampf



Frank Busemanns Zehnkampf taugt nichts.

Genre: Sportspiel — Hersteller: Greenwood
Anspruch: Fortgeschr. — System: Win 95
Preis: ca. 50 Mark — Sprache: Deutsch
Spieler: Einer

Rüdiger Steidle: »Ich hatte geglaubt, das Spielprinzip sei ausgestorben: Man drücke die Pfeiltasten im Takt der Sportlerfigur und haue zum Sprung rechtzeitig auf die Leertaste. Dieses Spiel hat Namensgeber Frank Busemann nicht verdient!«

22% Spielspass

Go Kart Racing



Amokfahrende KI-Piloten wollen uns rammen.

Genre: Rennspiel — Hersteller: Data Becker
Anspruch: Einsteiger — System: Win 95
Preis: ca. 50 Mark — Sprache: Deutsch
Spieler: Einer bis acht (Netzwerk, Internet)

Gunnar Lott: »Das Positive zuerst: Die Installation funktioniert problemlos. Danach kommt's knüppeldick – mäßige Grafik, erbärmliche Fahrer-KI und die vermutlich schlechteste Steuerung, mit der je Fahrzeuge über Asphalt gelenkt wurden.«

17% Spielspass

Reservieren Sie sich jetzt Ihr E-Mail-Postfach bei Yahoo!. Dann können Sie Ihre Freizeit in Ruhe genießen und trotzdem persönliche Nachrichten empfangen. Yahoo!-Mail ist kostenlos und funktioniert an jedem Ort der Welt. Sie brauchen nur einen Internetzugang. Und Menschen, die Ihnen ein paar nette Zeilen schicken.

www.yahoo.de



Sie liegen am Pool. Da taucht ein E-Mail auf.

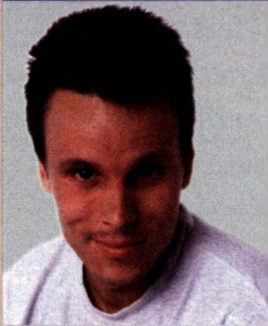
Yahoo! Mail



Do You Yahoo!?™

CD-Inhalt 10/99

Jörg Spormann



Klasse und Masse

Zum zweiten Geburtstag von GameStar präsentieren wir Ihnen einige Neuerungen rund um unsere CDs. Die Silberscheiben stecken ab jetzt in einem eigenen Cover gleich hinter dem Titelblatt, damit Sie schon beim Aufschlagen des Hefts den kompletten CD-Überblick bekommen. Die Menüoberfläche ist vollständig überarbeitet worden, um noch mehr Übersicht und Komfort bei der Bedienung zu gewährleisten. Daß wir diesmal sogar drei CDs benötigen, um all die Highlights unterzubringen, verwundert angesichts von massenhaft Klasse-Programmen kaum.

Unsere Haupt-Vollversion **Warhammer 40K: Chaos Gate** haben wir kräftig erweitert: mit einer Zusatz-Kampagne, weiteren Szenarios, dem neusten Patch und deutschen Missionsbeschreibungen (im Heft). Außerdem gibt's die Bonus-Vollversion **G-Nome**, die beiden Exklusiv-Demos **Seven Kingdoms 2** und **Abomination**, sowie das große Special zu **C&C 3** mit dem Video-Duell gegen **AoE 2** sowie Top-Demos wie **System Shock 2** und **Freespace 2** als unser Geburtstagsgeschenk an Sie. Nicht zu vergessen: unsere 13 Videos. Zu **Command&Conquer 3** etwa sehen Sie alle Highlights und die beiden Intros von GDI und Nod. Und anläßlich eines Besuchs bei EA Sports konnten wir Specials zu **Fifa 2000** und **NHL 2000** drehen.

Special-CD

Vollversion

Warhammer 40K: Chaos Gate .... \Autorun.exe
Patch Version 1.2 .... \Patch\Cgate12.exe
Handbuch .... \Handbuch\Handbuch.pdf
Glossar .... \Handbuch\Glossar.pdf
Acrobat Reader 4.0 .... \Handbuch\Ar4Ddeu.exe
Zusatzszenarios .... \Scen*.*
DirectX 6.1 .... \DirectX6\Dx61ger.exe

Demo-CD

Exklusiv-Demos

Seven Kingdoms 2 .... \Demos\Sevenk2\Setup.exe
Abomination .... \Demos\Abom\Setup.exe

Demos

Action:
Sinistar: Unleashed .... \Demos\Sinistar\Setup.exe
Strategie:
Fleet Command .... \Demos\Fleetcom\Setup.exe
Sport:
Midtown Madness .... \Demos\Midtown\Midmaddemo.exe
Simulation:
Freespace 2 .... \Demos\Free2\Fs2demo10.exe
Adventures:
System Shock 2 .... \Demos\System\Ss2.exe

Videos

Video-Duell C&C 3 gegen AoE 2 .... \Videos\Duell.mpg
Fifa 2000 .... \Videos\Fiifa.mpg
NHL 2000 .... \Videos\Nhl.mpg
NBA 2000 .... \Videos\Nba.mpg
The Real Neverending Story .... \Videos\Realnes.mpg
Trailer zu Star Trek: Der Aufstand .... \Videos\Startrek.mpg

Programme

1&1 T-Online-Software .... \Diverses\1und1\Setup.exe
Cheatprogramm zu Aliens vs. Predator .. \Diverses\Cheat\Avp*.*
Cheatprogramm zu Outcast .... \Diverses\Cheat\Outcast*.*
DirectX 6.1 für Windows 95/98 .... \Diverses\Directx\Dx61ger.exe
T-Online: CMGA-Spiele .... \Diverses\Cmga\Cmga.exe

Bonus-CD

Vollversion

G-Nome .... \Setup.exe
Handbuch zu G-Nome .... \Handbuch\Gnome.pdf

Video-Specials

Command&Conquer 3 .... \Videos\Cc3.mpg
C&C 3: GDI-Intro .... \Videos\Introgdi.mpg
C&C 3: NOD-Intro .... \Videos\Intronod.mpg
Battlezone 2 .... \Videos\Battle.mpg
Giants .... \Videos\Giants.mpg
Neverwinter Nights .... \Videos\Nwinter.mpg
GameStar-TV .... \Videos\Gstv1099.mpg

Patches

Aliens vs. Predator V0.98 .... \Patch\Alien\Avpeuro01.exe
Atari Arcade Hits Volume 1 Patch 1 .... \Patch\Atari\Aahpatch.exe
Baldur's Gate Addon V1.33.5512 (US) ... \Patch\Bgtotsc\Bgtus5512.exe
DSF Fußball Manager 98 Patch .... Patch\Dsf*.*
European Air War V1.2 (dt.) .... \Patch\Eaw\Eawv1-2g.exe
Falcon 4.0 V1.07 (US) .... \Patch\Falcon4\Setup.exe
Fighting Steel V1.03 .... \Patch\Fighting\Fsv1_03.exe
Hidden & Dangerous V1.1 (dt.) . \Patch\Hidden\H&d_euro_patch.exe
MechWarrior 3 V1.1 (dt.) .... \Patch\Mechw\Mw3v11gr.exe
Official Formula 1 Racing Patch 2 .... \Patch\Offic*.*
S.C.A.R.S. Voodoo3-Update .... \Patch\Scars\Scarsfx.exe
Starsiege V1.0.0.4 .... \Patch\Stars\S00to04.exe
Starsiege Tribes V1.8 (von V1.0) .... \Patch\Sstribes\Tr10to18.exe
Starsiege Tribes V1.6 (von V1.5) .... \Patch\Sstribes\Tr15to16.exe
Starsiege Tribes V1.7 (von V1.6) .... \Patch\Sstribes\Tr16to17.exe
Starsiege Tribes V1.8 (von V1.7) .... \Patch\Sstribes\Tr17to18.exe
Star Trek: Birth of the Federation V1.0.2 . \Patch\Stbrith\Botf102g.exe
T.A. Kingdoms V1.1 .... \Patch\Taking\V11bapatch.exe
Warzone 2100 V1.06b .... \Patch\Warzone\Wz2100106b.exe
X– Beyond the Frontier V1.3 (von V1.0) ... \Patch\X\Xp10to13.exe
X – Beyond the Frontier V1.3 (von V1.1) ... \Patch\X\Xp11to13.exe

Programme

3Dfx Banshee Tweak-Tool V2.22 ... \Diverses\Grafik\3dfx_th3*.*
Beta-TweakIt .... \Diverses\Grafik\Tweakit\Betatweakit.exe
DataStar .... \Diverses\Datastar\Dstarcd.exe
Delete Tool .... \Diverses\Grafik\Delv\Delv.inf
Dirty Little Helper 98 Lite .... \Diverses\Dlh98\Setup.exe
Fastcard .... \Diverses\Grafik\Fastcard\Fc114ins.exe
Gamechannel Anmeldung ... \Diverses\Gamec\Gamechannel.exe
GameStar Umfrage .... \Diverses\Frage\Setup.exe
PowerStrip 2.51.07 .... \Diverses\Powers\Pstrip.exe
Rage 128 Tweaker .... \Diverses\Grafik\Rage128\Setup.exe
Savegame Editor Construction Kit (SECK) . \Diverses\Seck\Setup.exe
Setup Controls .... \Diverses\Grafik\Setup\Setupvb6.exe
Setup MOC .... \Diverses\Grafik\Setmoc\Setupmoc.exe
Tweak Utility für Savage .. \Diverses\Grafik\S3tweak\S3tweak.exe
Voodoo 3 Overclock-Utility ...... \Diverses\Grafik\V3oc2400*.*
Voodoo 3 Tweaker ..... \Diverses\Grafik\V3tweak\V3tweaker.exe
Wettbewerb zu Heroes of M. & M. 3 .... \Diverses\Homm3\Info.rtf
Wettbewerb zu Sheep .... \Diverses\Sheep\Info.rtf

Updates

Alpha Centauri, Karten .... \Diverses\Updates\Alpha*.*
Dungeon Keeper 2,
Level .... \Diverses\Updates\Dk2\Dk2bonuspack2.exe
Heroes of M. & M. 3, Szenario .... \Diverses\Updates\Homm3*.*
Outcast Outtake ..... \Diverses\Updates\Outcast\Outcast001.mpg
StarCraft, Levels .... \Diverses\Updates\Starcraft*.*
Starsiege Tribes, Grafik .... \Diverses\Updates\Startrib*.*
X – Beyond the Frontier, Karte .... \Demostar\Xkarte.jpg

Grafikkartentreiber

3Dfx Voodoo 3 Referenztreiber . \Treiber\3dfx\Voodoo2\V3w9x.exe
3Dfx Voodoo 3 3500 Referenztreiber
Win 95 .... \Treiber\3dfx\Voodoo3\3500\3500tv_w95.exe
3Dfx Voodoo 3 3500 Referenztreiber
Win 98 .... \Treiber\3dfx\Voodoo3\3500\3500tv_w98.exe
3Dfx Voodoo 3 3500 Tools ... \Treiber\3dfx\Voodoo3\3500\3dfxtools.exe
ASUS AGP-V3400 TNT .... \Treiber\Asus\V3800\V38setup.exe
ASUS AGP-V3800 TNT 2 ...... \Treiber\Asus\V3800\V38setup.exe
Elsa Victory Erazor .... \Treiber\Elsa\Erazor\Veraw9x.exe
Elsa Erazor 3 Win 95/98 ..... \Treiber\Elsa\Erazor3\Era3_w9x.exe
Guillemot Maxi Gamer
Phoenix 2 .... \Treiber\Guillemot\Xentor\Dgp2x-208de.exe
Guillemot Maxi Gamer
Phoenix 2 Bios .... \Treiber\Guillemot\Xentor*.*
Guillemot Maxi Gamer
Xentor .... \Treiber\Guillemot\Xentor\Dgp2x-208de.exe
Guillemot Maxi Gamer Xentor Bios .. \Treiber\Guillemot\Xentor*.*
Guillemot Maxi Gamer
Xentor 32 .... \Treiber\Guillemot\Xentor\Dgp2x-208de.exe
Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 Bios . \Treiber\Guillemot\Xentor*.*
Hercules Dynamite TNT ... \Treiber\Hercules\Dynatnt\Dtntw208g.exe
Hercules Dynamite TNT 2 ... \Treiber\Hercules\Dynatnt\Dtntw208g.exe
Hercules Dynamite
TNT 2 Ultra .... \Treiber\Hercules\Dynatnt\Dtntw208g.exe

Joysticktreiber

CH F-16 Combatstick .... \Treiber\Joy\Ch\F16-cs.exe
Gravis Joystick-Treiber .... \Treiber\Joy\Gravis\Xp21ftp.exe
Logitech Wingman Software .... \Treiber\Joy\Logi\Ws320deu.exe
Logitech Wingman
Konfigurationstool .... \Treiber\Joy\Logi\Lws_scfg.exe
Saitek Cyborg 30 .... \Treiber\Joy\Saitek\Cyb3d\Cyb3d.exe
Saitek Gamepad X6-33M .. \Treiber\Joy\Saitek\X6-33m\Setup.exe

Unter Windows 95 startet unser Menüprogramm »GameStarter« automatisch. Wenn das nicht passiert, klicken Sie bitte doppelt auf »START.EXE« im Hauptverzeichnis der CD.

10/99

Vollversion Warhammer 40,000 Chaos Gate

GameStar feiert Jubiläum. Damit Sie mitfeiern können, präsentieren wir Ihnen eine hochwertige Vollversion: In Chaos Gate bekämpfen Sie im X-Com-Stil die üblen Chaosmarines.



Ein Ausflug in das faszinierende **Warhammer 40K**-Universum: Das Taktikspiel **Chaos Gate**, das wir zu unserem Jubiläumsheft für Sie an Land gezogen haben, ist noch nicht einmal ein Jahr alt. Es kombiniert das bewährte Spielprinzip des Klassikers **Ufo** mit dem Hintergrund des beliebten **Warhammer**-Tabletops.

Kampf gegen die Ketzer

Der blutige Bürgerkrieg innerhalb des Imperiums, die Horus-Häresie, liegt mittlerweile zehn Jahrtausende zurück. Damals war ein Teil der Space Marines, Elitetruppen des Imperators, unter Führung des ketzerischen Kriegsherrn Horus zu den Göttern des Chaos übergelaufen. Nur unter großen Opfern besiegten die loyalen Legionen die Verräter. Die Reste von Horus' geschlagener Armee flohen nach dem Tod ihres Führers ins Auge des Terrors, eine schwer zugängliche galaktische Region.

Jetzt kehren die Abtrünnigen zurück, um Rache zu nehmen. Mit der Unterstützung des Dämonenfürsten Zymran planen sie die Vernichtung des Imperiums. Sie übernehmen die Rolle von Captain Kruger, Anführer der 2. Kompanie der loyalen Ultramarines. Kruger wird in einem Kathedralenschiff ausgesandt, um die Chaosjünger zu stoppen.

Im Ordens-Raumschiff

Der erste Bildschirm im Spiel zeigt eine Innenansicht des gewaltigen Ultramarines-Raumschiffs. Der Monitor an der Stirnseite ist Ihr erster Anlaufpunkt: Einsatzbesprechung. Nachdem Sie die gelesen haben (deutsche Übersetzung: siehe Kasten unten), ist die Tür gleich rechts zugänglich. Dort können Sie Ihr Team für die erste Mission ausrüsten. Sie haben fünf Mann zur Verfügung; beginnen Sie damit, dem besten Schützen einen Heavy Bolter zuzuteilen. Ansonsten reicht die Grundausstattung für den ersten Einsatz vollkommen aus. Sie verlassen diesen Bildschirm durch die rechte Tür. Nun sind Sie wieder im Hauptraum. Wenn Sie die zweite Tür auf der rechten Seite nehmen, startet Ihre erste Mission.

Zug um Zug

Im Taktikbildschirm steuern Sie Ihre fünf bis 20 Kämpfer einzeln oder durch typisches Rahmenziehen auch als Gruppe, wobei jeder ein gewisses Kontingent an Zeitpunkten hat. Jede Aktion wie Laufen, Schießen oder Hinknien kostet Zeit. Sobald alle Kämpfer ihre Punkte verbraucht haben, ist die Runde vorbei. Anschließend zieht der PC. Die taktischen Karten sind in sieben Höhenstufen eingeteilt, die Sie einzeln durchschalten können. Denken Sie daran, daß die feindlichen Fieslinge auch auf einem Dach oder Hügel lauern könnten. Wenn ein Marine einen Feind erledigt, erhält er wie in einem Rollenspiel Erfahrungspunkte. Da die Jungs mit zunehmender Erfahrung wesentlich besser werden, sollten Sie stark darauf achten, keine

Deutsche Missionsbeschreibungen

Zur besseren Übersicht führen wir die Einsatzziele aus allen Missionsbeschreibungen übersetzt auf:

Mission 1: Betreten Sie den Tempel, und stellen Sie das Relikt sicher. (Empf. Waffen: Antiplant-, Krak- und Frag-Grenades, Heavy Bolter.)

Mission 2: Erobern Sie die Kolonie auf Kimmerra III zurück. Schalten Sie alle Chaosanhänger aus. Es heißt, daß in den Minen eine alte Gruft freigelegt wurde. Finden Sie die, und suchen Sie nach Artefakten. (Empf. Waffen: Devastator Squad, weitreichende Waffen, Blind-Grenades.)

Mission 3: Attackieren Sie die Chaosbasis auf Kimmerra IV. Erreichen Sie den Tempel, und finden Sie das Relikt. Erledigen Sie alle Chaostruppen. (Empf. Waffen: Assault Squad, Heavy Weapons, Blind-Grenades.)

Mission 4: Greifen Sie die Festung mit Hilfe des Predator-Panzers an. Zerstören Sie die Türen, die Ihren Kämpfern den Eingang in den Berg versperren. (Empf. Waffen: Missile Launcher mit Krak-Missiles.)

Mission 5: Finden Sie in den Höhlen die Lavagrube, die das Kraftfeld der Kathedrale mit Energie versorgt. Der Techmarine muß dann die Kontrollen der Schildgeneratoren in der Nähe finden und sie abschalten. (Empfohlene Waffen: Blind-, Krak- und Frag-Grenades sowie Nahkampfwaffen.)



Unsere Terminatoren haben die Feinde mit dem Flammenwerfer eingedeckt. Rechts oben sehen Sie die ausblendbare Übersichtskarte.

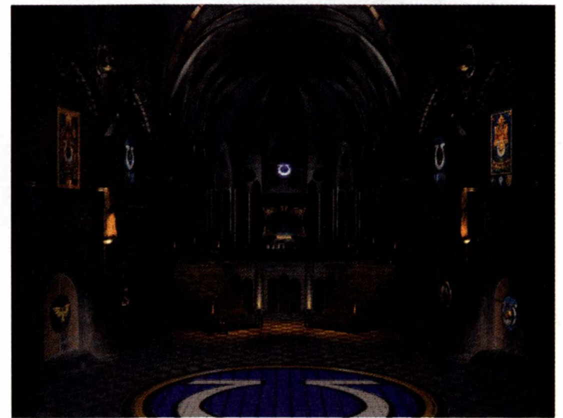
Veteranen zu verlieren und in gefährlichen Situationen statt dessen unerfahrene Truppen als Kanonenfutter opfern.



Im späteren Spiel treffen Sie auf große Dämonen wie diesen mächtigen Bloodthirster.

Tempel des Todes

Fächern Sie in der ersten Mission Ihre Leute sofort etwas auf, um das Schußfeld zu verbessern. Verbrauchen Sie nicht alle Aktionspunkte, sondern lassen Sie pro Mann etwa 30 übrig. Nun klicken Sie bei jedem Kämpfer auf das Auge-Icon – damit sind Ihre Leute im Overwatch-Modus und werden selbständig feuern, wenn ein Gegner in ihr Blickfeld kommt. Der Mann mit dem Heavy Bolter sollte etwa in der Mitte stehen. Beenden Sie nun Ihre Runde. Danach bewegen sich die Chaosjünger und werden von Ihren Marines beschossen. Gehen Sie so weiter vor, bis Sie vor den Tempeltoren stehen. Drinnen lauern einige Chaosmarines, die stärker gepanzert sind. Setzen Sie bevorzugt den Heavy Bolter und Krak-Granaten gegen sie ein. In der Mitte des Tempels wartet ein sternförmiges Artefakt auf Sie, das Ziel Ihres Einsatzes. Sammeln Sie jedoch noch alle Kisten mit Ausrüstung ein, ehe Sie das Artefakt an sich nehmen und damit die Mission beenden.



Zwischen den Einsätzen finden Sie sich im prunkvoll dekorierten Hauptraum des Ultramarine-Raumschiffs wieder.

Mission 6: Betreten Sie die Kathedrale, zerstören Sie das Warpgate, und erledigen Sie alle Chaosanhänger. (Empf. Waffen: Terminators mit Assault Cannons, Heavy Weapons.)
Mission 7: Entern Sie das Chaosschiff, und eskortieren Sie einen Techmarine zum Data-Terminal. Er muß dort alle wichtigen Informationen abrufen. Lassen Sie auf keinen Fall zu, daß er getötet wird. (Empf. Waffen: Nahkampfwaffen.)
Mission 8: Entern Sie das Chaosschiff, und finden Sie unseren Bruder, der dort gefangen gehalten wird. Der Apothecary muß ihn heilen, bevor er bewegt werden kann. (Empf. Waffen: Nahkampfwaffen.)
Mission 9: Greifen Sie die Festung an, und erobern Sie die zweite Hälfte des Reliktes aus Mission 3. Es soll sich in der innersten Kammer des Gebäudes befinden. (Empf. Waffen: Flammenwerfer.)
Mission 10: Attackieren Sie den Chaos-Außenposten auf Barrien, und zerstören Sie die gesamte Kommunikations-Ausrüstung des Feindes. Erledigen Sie alle Gegner. Angeblich sollen Vorräte in einer Gruft unter den Ruinen lagern. Machen Sie sich auf feindliche Panzerfahrzeuge gefaßt. (Empfohlene Waffen: Missile Launcher mit Krak-Missiles, zusätzliche Heavy Weapons, Krak-Grenades.)

Installation

Klicken Sie im Menü der Special-CD nacheinander auf »Vollversion«, »Warhammer 40K: Chaos Gate« und »Installieren«. Nun kommen Sie ins Installationsmenü, »Install« kopiert das Spiel auf Ihre Festplatte.

DirectX

Das Spiel fragt während des Einrichtens, ob DirectX installiertwerden soll. Lehnen Sie diese Option ab. Falls auf Ihrem System DirectX 6.1 noch nicht installiert ist oder Sie nicht sicher sind, sollten Sie das (zum Spielen unbedingt notwendige) Programm auf andere Weise installieren. Klicken Sie dazu im Menü der Special-CD nacheinander auf »Vollversion«, »Warhammer 40K: Chaos Gate« und den DirectX-6.1-Button.

Patch

Im Menü »Vollversion« der Special-CD finden Sie auch den Patch auf Version 1.2. Führen Sie ihn erst aus, wenn die Installation von Chaos Gate abgeschlossen ist. Achtung: Sie müssen dazu den Pfad angeben, in dem Chaos Gate zuvor eingerichet wurde. Falls Sie nichts geändert haben, ist das C:\PROGRAMME\SSI\RANDOMGAMES\CHAOS GATE.

Handbuch und Glossar

Zum Handbuch auf der Special-CD gelangen Sie, wenn Sie im Menü »Vollversion« auf »Handbuch« klicken. Wenn Sie bereits über den Acrobat Reader verfügen, erscheint die Anleitung sofort. Falls nicht, müssen Sie das Anzeigeprogramm zuerst installieren. Den Reader finden Sie ebenfalls im Menü »Vollversion«. Sollten dabei Probleme auftreten, können Sie das Dokument auch direkt von CD aufrufen. Starten Sie dazu zuerst den Acrobat Reader und öffnen Sie die Datei HANDBUCH.PDF im Verzeichnis \HANDBUCH.

Auf die gleiche Weise finden Sie auch das Glossar, eine praktische Übersetzung aller im Spiel vorkommenden Begriffe, die Sie sich ausdrucken sollten, falls Sie mit dem Warhammer-Universum nicht vertraut sind.

Zusatz-Szenarios

Im CD-Menü der Special-CD finden Sie unter »Vollversion« und »Solo-Szenarios« sowie »Multiplayer-Szenarios« zusätzlich von Fans erstellte Missionen. Mit dem Button »Kopieren« übertragen Sie die gewünschten Levels auf Ihre Festplatte. Einzelspielerszenarios kommen in den Ordner \MAPS, Mehrspielerkarten in den Ordner \MULTIMAPS im Chaos-Gate-Verzeichnis.

Zusatz-Kampagne

Im CD-Menü finden Sie unter »Vollversion« und »Zusatz-Kampagne« eine von einem Fan gebastelte Kampagne. Mit dem Button »Kopieren« übertragen Sie die drei Levels auf Ihre Festplatte. Geben Sie als Ziel den Ordner \MAPS an.



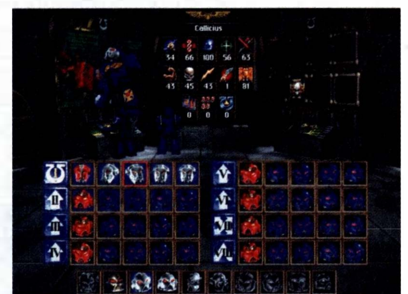
Per Missionseditor basteln Sie mit ein wenig Übung schnell eigene Solo- und Mehrspielerkarten.



Fahrzeuge wie das Rhino können bis zu zehn Mann aufnehmen.

Mehr Missionen

Bei den nächsten Einsätzen können Sie oft wählen, ob Sie sie sofort durchführen oder zuvor noch eine zufallsgenerierte Mission spielen wollen, um Erfahrungspunkte für Ihre Kämpfer zu sammeln. Das Ultramarines-Raumschiff fliegt dann eine andere Route. 14 Haupteinsätze müssen bestanden werden, ehe Sie schließlich Lord Zymran Auge in Auge gegenüberstehen. Sollte Ihnen das zuwenig sein, können Sie per Zufallseditor oder komfortablem Szenarioeditor weitere entwerfen. In ersteren gelangen Sie, wenn Sie nach »New Game« auf »Random Mission« gehen, letzteren müssen Sie separat starten. Im Szenarioeditor steht Ihnen das Werkzeug zur Verfügung, mit dem die Programmierer die Originalmissionen erstellt haben. Der Umgang damit erfordert allerdings etwas Übung. Als Schmankerl haben wir gleich einige Missionen beigelegt, die Fans im Internet veröffentlicht haben. Sie finden sie im CD-Menü unter »Vollversion«, wenn Sie auf »Szenarios« klicken. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim glorreichen Kampf gegen die Mächte des Bösen! GUN



Hier sehen Sie Ihre gesamte Mannschaft. Je fünf Marines bilden zusammen ein Squad.



Im Ausrüstungsbildschirm legen Sie fest, mit welchen Waffen Ihre Truppe in den Kampf zieht.

Mission 11: Attackieren Sie die Kathedrale. Suchen und vernichten Sie alle Chaostruppen. Nehmen Sie das Warpgate ein, ohne es zu zerstören. (Empf. Waffen: Missile Launcher mit Krak-Missiles, zusätzliche Heavy Weapons, Krak-Grenades.)
Mission 12: Schalten Sie alle Chaostruppen aus, und erobern Sie den Ultramarine-Außenposten zurück. Suchen Sie unterwegs auch nach Vorräten. (Empf. Waffen: Assault Squad, Heavy Weapons.)
Mission 13: Greifen Sie die Festung der Tzeentch-Zauberer an. Finden Sie Schlüssel, um die verbotenen Gebiete betreten zu können. Erledigen Sie alle anwesenden Feinde. Finden Sie die Star-Chart, die uns den Weg zu Zymrans Reich weisen wird. (Empf. Waffen: Terminators mit Thunderhammer und Stormshield, Nahkampfwaffen.)
Mission 14: Erledigen Sie den Bloodthirster Mailokh und alle seine Truppen. Finden Sie das Chaosgate, das uns in Zymrans Reich bringt. Benutzen Sie das Concordat Chaosium, um hineinzukommen. (Empf. Waffen: Heavy Weapons, Assault Squad, Blind-Grenades.)
Mission 15: Vernichten Sie den Chaos-Lord Zymran, und der Sieg wird endgültig unser sein. (Empf. Waffen: Heavy Weapons, Assault Squad, Blind-Grenades.)



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

Special Edition



Großes C&C-3-Special

Vollversionen: Warhammer 40K: Chaos Gate, G-Nome

10/99

GameStar Vollversionen: Chaos Gate, G-Nome 10/99



Seven Kingdoms 2

\Demos\Sevenk2\Setup.exe



Abomination

\Demos\Abom\Setup.exe



Freespace 2

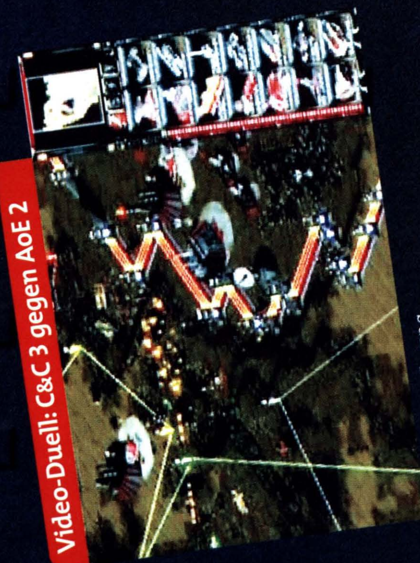
\Demos\Free2\Fs2demo10.exe

GameStar 10/99

Auf den CDs präsentieren wir Ihnen neben den beiden Vollversionen Warhammer 40K: Chaos Gate und G-Nome diesmal das große C&C-3-Special: ein Video-Duell gegen AoE 2, den Mega-Bericht zum Spiel und die beiden Intros für GDI und NOD.

Dazu erhalten Sie zwei Exklusiv-Demos, Seven Kingdoms 2 und Abomination, sowie die Top-Demos Freespace 2, System Shock 2 und Midtown Madness.

In insgesamt 13 Videos werden unter anderem Fifa 2000, Battlezone 2, NBA 2000 und Neverwinter Nights vorgestellt – alles in bewährter MPEG-Qualität.



Video-Duell: C&C 3 gegen AoE 2

\Videos\Duell1.mpg

GameStar Vollversionen: Chaos Gate, G-Nome 10/99

! Auf vielfachen Wunsch besteht unser CD-Inlay aus je einer Vor- und Rückseite, die in jede handelsübliche CD-Einzel- und -Doppelhülle paßt. Wir empfehlen, beide CDs in eine Hülle zu stecken.

stallation

ken Sie im Menü der Bonus-CD nacheinander auf grammme«, »Vollversion: G-Nome«, »G-Nome« und tallieren«. Im folgenden Installationsprogramm len Sie das Spiel entweder ganz (240 MByte) oder eise (80 MByte) auf Ihrer Festplatte einrichten.

rectX

Fehlermeldung am Ende des Setups ist kein lem. Bestätigen Sie die Meldung einfach mit »OK«. ome benötigt zwar DirectX, doch Sie sollten, wenn leueste Version 6.1 noch nicht installiert ist oder nicht sicher sind, das Programm auf andere Weise llieren. Klicken Sie dazu vor dem Spielstart im ü der Bonus-CD wieder auf »Programme«, lversion: G-Nome« und den DirectX-6.1-Button.



Im Cockpit eines HAWC: Oben sind die verfügbaren Waffen dargestellt, unten rechts der Zustand des eigenen Kampfvehikels, links der des Feindes und in der Mitte das Radar.

ele stehen drei Extrakarten bereit, in nen bis zu acht Kampfroboter in Teams ch gegen den Computer antreten kön-n. Dabei werden sämtliche Verbin-ngsoptionen wie Internet, LAN und dem unterstützt. JS

as Handbuch

e finden das Handbuch auf der Bonus-D unter dem Eintrag »Programme«, Vollversion: G-Nome« und »Handbuch«. Venn Sie den Acrobat Reader installiert aben, erscheint die Anleitung sofort nach nem Klick auf »Anzeigen«. Ansonsten stallieren Sie zuerst das Anzeigepro-ramm. Die neue, deutsche Version 4.0 es Readers finden Sie im gleichen Menü.

Installation

Klicken Sie im Menü der Special-CD nacheinander auf »Vollversion«, »Warhammer 40K: Chaos Gate« und »Installieren«. Nun kommen Sie ins Installationsmenü, »Install« kopiert das Spiel auf Ihre Festplatte.

DirectX

Das Spiel fragt während des Einrichtens, ob DirectX installiert werden soll. Lehnen Sie diese Option ab. Falls auf Ihrem System DirectX 6.1 noch nicht installiert ist oder Sie nicht sicher sind, sollten Sie das (zum Spielen unbedingt notwendige) Programm auf andere Weise installieren. Klicken Sie dazu im Menü der Special-CD nacheinander auf »Vollversion«, »Warhamme 40K: Chaos Gate« und den DirectX-6.1-Button.

Patch

Im Menü »Vollversion« der Special-CD finden Sie auch den Patch auf Versio 1.2. Führen Sie ihn erst aus, wenn die Installation von Chaos Gate abgeschlossen ist. Achtung: Sie müssen dazu den Pfad angeben, in dem Chaos Gate zuvor eingerichet wurde. Falls Sie nichts geändert haben, ist das C:\PROGRAMME\SSI\RANDOMGAMES\CHAOS GATE.

Handbuch und Glossar

Zum Handbuch auf der Special-CD gelangen Sie, wenn Sie im Menü »Vollversion« auf »Handbuch« klicken. Wenn Sie bereits über den Acrobat Reader verfügen, erscheint die Anleitung sofort. Falls nicht, müssen Sie das Anzeigeprogramm zuerst installieren. Den Reader finden Sie ebenfalls im Menü »Vollversion«. Sollten dabei Probleme auftreten, können Sie das Dokument auch direkt von CD aufrufen. Starten Sie dazu zuerst den Acrobat Reader und öffne Sie die Datei HANDBUCH.PDF im Verzeichnis \HANDBUCH.

Auf die gleiche Weise finden Sie auch das Glossar, eine praktische Übersetzung aller im Spiel vorkommenden Begriffe, die Sie sich ausdrucken sollten, falls Sie mit dem Warhammer-Universum nicht vertraut sind.

Zusatz-Szenarios

Im CD-Menü der Special-CD finden Sie unter »Vollversion« und »Solo-Szenarios« sowie »Multiplayer-Szenarios« zusätzlich von Fans erstellte Missionen. Mit dem Button »Kopieren« übertragen Sie die gewünschten Levels auf Ihre Festplatte. Einzelspielerszenarios kommen in den Ordner \MAPS, Mehrspielerkarten in den Ordner \MULTIMAPS im Chaos-Gate-Verzeichnis.

Zusatz-Kampagne

Im CD-Menü finden Sie unter »Vollversion« und »Zusatz-Kampagne« eine v einem Fan gebastelte Kampagne. Mit dem Button »Kopieren« übertragen Sie die drei Levels auf Ihre Festplatte. Geben Sie als Ziel den Ordner \MAPS an.

Per **Missionseditor** basteln Sie mit ein wenig Übung schnell eigene Solo- und Mehrspielerkarten.



Mission 11: Attackieren Sie die Kathedrale. Suchen und vernichten Sie alle Chaostruppen. Nehmen Sie das Warpgate ein, ohne es zu zerstören. (Empf. Waffen: Missile Launcher mit Krak-Missiles, zusätzliche Heavy Weapons, Krak-Grenades.)
Mission 12: Schalten Sie alle Chaostruppen aus, und erobern Sie den Ultramarine-Auße Suchen Sie unter Vorräten. (Empf. Squad, Heavy We
Mission 13: Greife der Tzeentch-Zau Sie Schlüssel, um Gebiete betreten digen Sie alle anw

GameStar 10/99

Special-CD

Vollversion

Warhammer 40K: Chaos Gate	\Autorun.exe
Patch Version 1.2	\Patch\Cgate12.exe
Handbuch	\Handbuch\Handbuch.pdf
Glossar	\Handbuch\Glossar.pdf
Acrobat Reader 4.0	\Handbuch\Ar40deu.exe
Zusatzszenarios	\Scen*.*
DirectX 6.1	\DirectX6\Dx61ger.exe

Demo-CD

Exklusiv-Demos

Seven Kingdoms 2	\Demos\Sevenk2\Setup.exe
Abomination	\Demos\Abom\Setup.exe

Action-Demo

Sinistar: Unleashed	\Demos\Sinistar\Setup.exe

Strategie-Demo

Fleet Command	\Demos\Fleetcom\Setup.exe

Sport-Demo

Midtown Madness	\Demos\Midtown\Midmaddemo.exe

Simulations-Demo

Freespace 2	\Demos\Free2\Fs2demo10.exe

Adventure-Demo

System Shock 2	\Demos\System\Ss2.exe

Videos

Video-Duell C&C 3 gegen AoE 2	\Videos\Duell.mpg
Fifa 2000	\Videos\Fifa.mpg
NHL 2000	\Videos\Nhl.mpg
NBA 2000	\Videos\Nba.mpg
The Real Neverending Story	\Videos\Realnes.mpg
Trailer zu Star Trek: Der Aufstand	\Videos\Startrek.mpg

Programme

1&1 T-Online-Software	\Diverses\1und1\Setup.exe
Cheatprogramm zu Aliens vs. Predator	\Diverses\Cheat\Avp*.*
Cheatprogramm zu Outcast	\Diverses\Cheat\Outcast*.*
DirectX 6.1 für Windows 95/98	\Diverses\Directx\Dx61ger.exe
T-Online: CMGA-Spiele	\Diverses\Cmga\Cmga.exe

Bonus-CD

Vollversion

G-Nome	\Setup.exe
Handbuch zu G-Nome	\Handbuch\Handbuch.pdf

Video-Specials

Command&Conquer 3	\Videos\Cc3.mpg
GDI-Intro	\Videos\Introgdi.mpg
NOD-Intro	\Videos\Intronod.mpg
Battlezone 2	\Videos\Battle.mpg
Giants	\Videos\Giants.mpg
Neverwinter Nights	\Videos\Nwinter.mpg
GameStar-TV	\Videos\Gstv1099.mpg

Patches

Aliens vs. Predator V0.98	\Patch\Alien\Avpeuro01.exe
Atari Arcade Hits Volume 1 Patch 1	\Patch\Atari\Aahpatch.exe
Baldur's Gate Addon V1.33.5512 (US)	\Patch\Bgtotsc\Bgtus5512.exe
DSF Fußball Manager 98 Patch	\Patch\Dsf*.*
European Air War V1.2 (dt.)	\Patch\Eaw\Eawv1-2g.exe
Falcon 4.0 V1.07 (US)	\Patch\Falcon4\Setup.exe
Fighting Steel V1.03	\Patch\Fighting\Fsv1_03.exe
Hidden & Dangerous V1.1 (dt.)	\Patch\Hidden\H&d_euro_patch.exe
MechWarrior 3 V1.1 (dt.)	\Patch\Mechw\Mw3v11gr.exe
Official Formula 1 Racing Patch 2	\Patch\Offic*.*
S.C.A.R.S. Voodoo3-Update	\Patch\Scars\Scarsfx.exe
Starsiege V1.0.0.4	\Patch\Stars\S00to04.exe
Starsiege Tribes V1.8 (von V1.0)	\Patch\Sstribes\Tr10to18.exe
Starsiege Tribes V1.6 (von V1.5)	\Patch\Sstribes\Tr15to16.exe
Starsiege Tribes V1.7 (von V1.6)	\Patch\Sstribes\Tr16to17.exe
Starsiege Tribes V1.8 (von V1.7)	\Patch\Sstribes\Tr17to18.exe
Star Trek: Birth of the Federation V1.0.2	\Patch\Stbrith\Botf102g.exe
T.A. Kingdoms V1.1	\Patch\Taking\V11bapatch.exe
Warzone 2100 V1.06b	\Patch\Warzone\Wz2100106b.exe
X - Beyond the Front. V1.3 (von V1.0)	\Patch\X\Xp10to13.exe
X - Beyond the Front. V1.3 (von V1.1)	\Patch\X\Xp11to13.exe

Programme

3Dfx Banshee Tweak-Tool V2.22	\Diverses\Grafik\3dfx_th3*.*
Beta-TweakIt	\Diverses\Grafik\Tweakit\Betatweakit.exe
DataStar	\Diverses\Datastar\Dstarcd.exe
Delete Tool	\Diverses\Grafik\Delv\Delv.inf
Dirty Little Helper 98 Lite	\Diverses\Dlh98\Setup.exe
Fastcard	\Diverses\Grafik\Fastcard\Fc114ins.exe
Gamechannel Anmeldung	\Diverses\Gamec\Gamechannel.exe
GameStar Umfrage	\Diverses\Frage\Setup.exe
PowerStrip 2.51.07	\Diverses\Powers\Pstrip.exe
Rage 128 Tweaker	\Diverses\Grafik\Rage128\Setup.exe
Savegame Editor Construction Kit (SECK)	\Diverses\Seck\Setup.exe
Setup Controls	\Diverses\Grafik\Setup\Setupvb6.exe
Setup MOC	\Diverses\Grafik\Setmoc\Setupmoc.exe
Tweak Utility für Savage	\Diverses\Grafik\S3tweak\S3tweak.exe
Voodoo 3 Overclock-Utility	\Diverses\Grafik\V3oc2400*.*
Voodoo 3 Tweaker	\Diverses\Grafik\V3tweak\V3tweaker.exe
Wettbewerb zu Heroes of Might and Magic 3	\Diverses\Homm3\Info.rtf
Wettbewerb zu Sheep	\Diverses\Sheep\Info.rtf

Updates

Alpha Centauri, Karten	\Diverses\Updates\Alpha*.*
Dungeon Keeper 2, Level	\Diverses\Updates\Dk2\Dk2bonuspack2.exe
Heroes of Might and Magic 3, Szenario	\Diverses\Updates\Homm3*.*
Outcast Outtake	\Diverses\Updates\Outcast\Outcast001.mpg
StarCraft, Levels	\Diverses\Updates\Starcraft*.*
Starsiege Tribes, Grafik	\Diverses\Updates\Startrib*.*
X - Beyond the Frontier, Karte	\Demostar\Xkarte.jpg

Grafikkartentreiber

3Dfx Voodoo 3 Referenztreiber	\Treiber\3dfx\Voodoo2\V3w9x.exe
3Dfx Voodoo 3 3500 Referenztreiber Win 95	\Treiber\3dfx\Voodoo3\3500\3500tv_w95.exe
3Dfx Voodoo 3 3500 Referenztreiber Win 98	\Treiber\3dfx\Voodoo3\3500\3500tv_w98.exe
3Dfx Voodoo 3 3500 Tools	\Treiber\3dfx\Voodoo3\3500\3dfxtools.exe
ASUS AGP-V3400 TNT	\Treiber\Asus\V3800\V38setup.exe
ASUS AGP-V3800 TNT 2	\Treiber\Asus\V3800\V38setup.exe
Elsa Victory Erazor	\Treiber\Elsa\Erazor\Veraw9x.exe
Elsa Erazor 3 Win 95/98	\Treiber\Elsa\Erazor3\Era3_w9x.exe
Guillemot Maxi Gamer Phoenix 2	\Treiber\Guillemot\Xentor\Dgp2x-208de.exe
Guillemot Maxi Gamer Phoenix 2 Bios	\Treiber\Guillemot\Xentor*.*
Guillemot Maxi Gamer Xentor	\Treiber\Guillemot\Xentor\Dgp2x-208de.exe
Guillemot Maxi Gamer Xentor Bios	\Treiber\Guillemot\Xentor*.*
Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	\Treiber\Guillemot\Xentor\Dgp2x-208de.exe
Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 Bios	\Treiber\Guillemot\Xentor*.*
Hercules Dynamite TNT	\Treiber\Hercules\Dynatnt\Dtntw208g.exe
Hercules Dynamite TNT 2	\Treiber\Hercules\Dynatnt\Dtntw208g.exe
Hercules Dynamite TNT 2 Ultra	\Treiber\Hercules\Dynatnt\Dtntw208g.exe

Joysticktreiber

CH F-16 Combatstick	\Treiber\Joy\Ch\F16-cs.exe
Gravis Joystick-Treiber	\Treiber\Joy\Gravis\Xp21ftp.exe
Logitech Wingman Software	\Treiber\Joy\Logi\Ws320deu.exe
Logitech Wingman Konfigurationstool	\Treiber\Joy\Logi\Lws_scfg.exe
Saitek Cyborg 3D	\Treiber\Joy\Saitek\Cyb3d\Cyb3d.exe
Saitek Gamepad X6-33M	\Treiber\Joy\Saitek\X6-33m\Setup.exe

10/99

Bonus-Vollversion G-Nome

Zum zweiten Geburtstag von GameStar finden Sie auch eine zweite Vollversion auf unseren drei CDs. Komplett in Deutsch steuern Sie im Mechspiel G-Nome waffenstarrende HAWCs – oder kämpfen zu Fuß.

Installation

Klicken Sie im Menü der Bonus-CD nacheinander auf »Programme«, »Vollversion: G-Nome«, »G-Nome« und »Installieren«. Im folgenden Installationsprogramm können Sie das Spiel entweder ganz (240 MByte) oder teilweise (80 MByte) auf Ihrer Festplatte einrichten.

DirectX

Die Fehlermeldung am Ende des Setups ist kein Problem. Bestätigen Sie die Meldung einfach mit »OK«. G-Nome benötigt zwar DirectX, doch Sie sollten, wenn die neueste Version 6.1 noch nicht installiert ist oder Sie nicht sicher sind, das Programm auf andere Weise installieren. Klicken Sie dazu vor dem Spielstart im Menü der Bonus-CD wieder auf »Programme«, »Vollversion: G-Nome« und den DirectX-6.1-Button.

Als Joshua Gant verschlägt es Sie im Mechspiel **G-Nome** auf den Planeten Ruhelen. Dort versuchen die Scorps mit einer neuen Geheimwaffe, die Machtverhältnisse zu ihren Gunsten zu drehen. Da die Menschheit das nicht tatenlos hinnehmen will, werden Sie mit einem Spezialauftrag ins feindliche Territorium geschickt, um das »G-Nome« zu vernichten.

Mit den HAWCs unterwegs

In der 22 Missionen umfassenden Kampagne steuern Sie fast ausschließlich gepanzerte, schwerbewaffnete Kampfroboter, HAWCs (Heavy Armour Weapons Chassis) genannt. Von jedem Typ, ob Zweibeiner, Vierfüßler, Schwebe- oder Kettenfahrzeug, gibt es mehrere Varianten. Via Tastatur und Joystick lenken Sie Ihren Blechkameraden durch die vier Landschaftsarten Eis, Wüste, Wiese und Lava. Zunächst gilt es allerdings, unbeschadet die Grenze zu überqueren, drei Mitstreiter zu treffen und sich gegen zahlreiche Feinde zu wehren. Im Rahmen jeder Mission können (und müssen) Sie das sichere Kampfgefährt verlassen und zu Fuß weitermarschieren. Nur so gelangen Sie in Kontrollgebäude oder Raketentürme, um Ihren Kameraden zu helfen. Auf die gleiche Weise entern Sie auch neue HAWCs, allerdings besteht bei der Eroberung per pedes immer die Gefahr, zertrampelt zu werden.



Im **Cockpit** eines HAWC: Oben sind die verfügbaren Waffen dargestellt, unten rechts der Zustand des eigenen Kampfvehikels, links der des Feindes und in der Mitte das Radar.



Alle Anweisungen wie das **Briefing** und die Kommentare während des Spiels sind komplett in Deutsch und mit Sprachausgabe.

Kommunikation gefragt

Um die vorgegebenen Missionsziele erfolgreich zu absolvieren, sollten Sie sich vor dem Start der Kampagne die Trainingseinsätze gönnen. Sie lernen, sich im Cockpit zurecht zu finden, und wie Sie Ihren Kollegen Anweisungen erteilen. Gerade Koordination beim Sturm auf eine stark gesicherte Basis ist unabdingbar. Mit gezielten Angriffen und dem geschickten Halten von Stellungen bestehen Sie die teils unter Zeitdruck zu bewältigenden Aufgaben. Für spannende Multiplayerspiele stehen drei Extrakarten bereit, in denen bis zu acht Kampfroboter in Teams auch gegen den Computer antreten können. Dabei werden sämtliche Verbindungsoptionen wie Internet, LAN und Modem unterstützt. JS

Das Handbuch

Sie finden das Handbuch auf der Bonus-CD unter dem Eintrag »Programme«, »Vollversion: G-Nome« und »Handbuch«. Wenn Sie den Acrobat Reader installiert haben, erscheint die Anleitung sofort nach einem Klick auf »Anzeigen«. Ansonsten installieren Sie zuerst das Anzeigeprogramm. Die neue, deutsche Version 4.0 des Readers finden Sie im gleichen Menü.

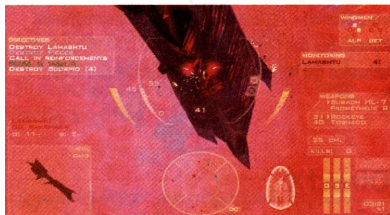


Auf CD: ausführliche Beschreibungen

Demos

▶ Freespace 2

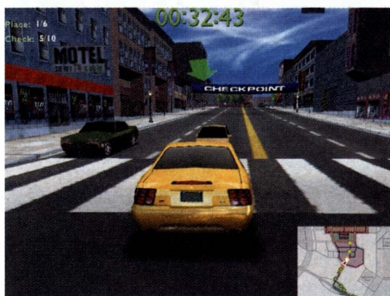
Weltraumspiel	Windows 95
Pentium 200	32 MByte RAM
Festpl.: 98 MByte	3D-Karte



Ziffernblock [2], [4], [6], [8] oben, unten, links, rechts
[+], [-] ....Schub erhöhen, verringern
Linke [CTRL]-Taste ....Laser abfeuern
[ ] ....Rakete abfeuern

▶ Midtown Madness

Rennspiel	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
Festpl.: 84 MByte	3D-Karte



[↑] [↓] [←] [→] ..beschleunigen, bremsen, links, rechts
[C] ....Perspektive wechseln
[V] ....Außenansicht
[TAB] ....Karte

▶ Fleet Command

Strategiespiel	Windows 95
Pentium 200	32 MByte RAM
Festpl.: 44 MByte	3D-Karte



Linksklick ....Einheit auswählen
Rechtsklick ....Befehlsmenü
[↑] [↓] [←] [→] ....Karte scrollen
[+], [-] ....zoomen

▶ System Shock 2

Rollenspiel	Windows 95
Pentium 200	32 MByte RAM
Festpl.: 50 MByte	



[↑] [↓] [←] [→] ....Bewegungsrichtungen
Rechtsklick ....benutzen, aufheben
Linksklick ....feuern
[Y] ....PSI aktivieren

▶ Sinistar: Unleashed

Actionspiel	Windows 95
Pentium 233	64 MByte RAM
Festpl.: 104 MByte	3D-Karte



[↑] [↓] [←] [→] ....oben, unten, links, rechts
[SHIFT] ....Schub geben
[CTRL] ....Laser abfeuern
[ ] ....Rakete abfeuern

Patches

Eine genaue Beschreibung sämtlicher Patches finden Sie auf der Bonus-CD unter »Patches«. Das Update für Aliens vs. Predator (deutsch) verbessert endlich die Speicherfunktion.

- Aliens vs. Predator V0.98
- Atari Arcade Hits Volume 1 Patch 1
- Baldur's Gate Addon V1.33.5512 (US)
- DSF Fußball Manager 98 Patch
- European Air War V1.2 (dt.)
- Falcon 4.0 V1.07 (US)
- Fighting Steel V1.03
- Hidden & Dangerous V1.1 (dt.)
- MechWarrior 3 V1.1 (dt.)
- Official Formular 1 Racing Patch 2
- S.C.A.R.S. Voodoo3-Update
- Starsiege V1.0.0.4
- Starsiege Tribes V1.8 (von V1.0)
- Starsiege Tribes V1.6 (von V1.5)
- Starsiege Tribes V1.7 (von V1.6)
- Starsiege Tribes V1.8 (von V1.7)
- Star Trek: Birth of the Federation V1.0.2
- T.A. Kingdoms V1.1
- Warzone 2100 V1.06b
- X – Beyond the Frontier V1.3 (von V1.0)
- X – Beyond the Frontier V1.3 (von V1.1)

Treiber

Auf der Bonus-CD sind wieder die aktuellen Treiber für alle gängigen Grafikkarten und Joysticks vertreten. Eine genaue Beschreibung finden Sie im CD-Menü unter der Rubrik »Treiber«.

- 3Dfx Voodoo 3 3500 Referenztreiber Win 95
- 3Dfx Voodoo 3 3500 Referenztreiber Win 98
- 3Dfx Voodoo 3 3500 Tools
- ASUS AGP-V3400 TNT
- ASUS AGP-V3800 TNT 2
- Elsa Victory Erazor
- Elsa Erazor 3 Win 95/98
- Guillemot Maxi Gamer Phoenix 2
- Guillemot Maxi Gamer Phoenix 2 Bios
- Guillemot Maxi Gamer Xentor
- Guillemot Maxi Gamer Xentor Bios
- Guillemot Maxi Gamer Xentor 32
- Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 Bios
- Hercules Dynamite TNT
- Hercules Dynamite TNT 2
- Hercules Dynamite TNT 2 Ultra

Joystick- und Gamepadtreiber:

- CH F-16 Combatstick
- Gravis Joystick-Treiber
- Logitech Wingman Software
- Logitech Wingman Konfigurationstool
- Saitek Cyborg 3D
- Saitek Gamepad X6-33M

Specials

Diesmal gibt es zu sechs aktuellen Spielen neue Levels, Szenarios, Karten, Grafiken und als Besonderheit ein Outtake. Weitere aktuelle Software auf der Bonus-CD in der Rubrik »Programme«.

- Alpha Centauri, Karten
- Dungeon Keeper 2, Level
- Heroes of Might and Magic 3, Szenario
- Outcast Outtake
- StarCraft, Levels
- Starsiege Tribes, Grafik



Drei neue Szenarios für den Strategiehit von Sid Meier sorgen für weiteren Spielspaß.

▶ Alpha Centauri

Für alle Strategen, die vom erfolgreichen Taktikspiel nicht genug bekommen können, haben wir drei neue Szenarios für die deutsche Version. In »DDay 2150« müssen Sie als Führer des Kollektivs in der Zeit von 2150 bis 2600 versuchen, drei Städte unter Ihre Kontrolle zu bringen. Beim zweiten Auftrag, »Desert Storm«, gilt es, mit den UN-Truppen Städte sowohl zu befreien als auch zu verteidigen. In der Mission »Allied Forces 2171« müssen Sie verhindern, daß die Invasoren fünf strategische Ziele in ihre Gewalt bringen.

▶ Outcast

Die Schöpfer von Outcast haben sich für das Action-Adventure um den Helden Cutter Slade etwas ganz besonderes einfallen lassen: Da das Spiel fast wie ein Kinofilm wirkt, und bei Dreharbeiten Pannen passieren, können Sie jetzt in einem Special auf der Bonus-CD erleben, mit welch umwerfenden Schwierigkeiten die Hauptfiguren während der Dreharbeiten zu kämpfen hatten.



Das Gespräch zwischen Cutter Slade und dem Talaner nimmt einen unerwarteten Verlauf.



Ein neuer Multiplayer-Level des beliebten Strategiespiels sorgt für heiße Gefechte via Netzwerk oder Internet.

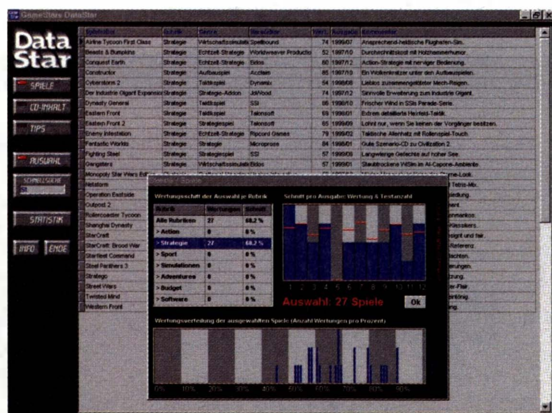
▶ Dungeon Keeper 2

Direkt von den Bullfrog-Programmieren stammt das zweite Bonus Pack zum höllisch guten Echtzeit-Strategiespiel Dungeon Keeper 2. Der Multiplayerlevel wird einfach über unser CD-Menü installiert und steht dann unter »Einstellungen für Mehrspieler« bereit.

Programme

Bei einigen Programmen handelt es sich um Shareware, die Sie nach einiger Zeit registrieren lassen müssen. Fast alle Tools befinden sich auf der Bonus-CD.

- 3Dfx Banshee Tweak-Tool V2.22
- Acrobat Reader 4.0
- Beta-TweakIt
- Cheat-Tool zu Aliens vs. Predator (auf Demo-CD)
- Neues Cheat-Tool zu Outcast (auf Demo-CD)
- DataStar
- Dcontrol
- Delete Tool
- DirectX 6.1
- Fastcard
- PowerStrip 2.51.07
- Rage 128 Tweaker
- Savegame Editor Construction Kit
- Setup Controls
- Setup MOC
- Tweak Utility für Savage
- Voodoo 3 Overclock-Utility
- Voodoo 3 Tweaker
- Wettbewerb zu Sheep



Der DataStar liefert Ihnen den kompletten GameStar-Überblick.

▶ GameStar DataStar

Unser aktualisierter DataStar zeigt Ihnen auf einen Klick wieder die komplette Übersicht über alle Tests, CD-Inhalte mit Demos, Patches, Videos und Programmen sowie sämtliche Tips&Tricks von der Erstausgabe 10/97 an. Wenn Sie auf eine Rubrik klicken, werden die Daten sortiert, erneutes Klicken kehrt die Reihenfolge um. Eine Suchfunktion und die Auswahlmenüs sowie Statistikfunktionen stehen bereit. Wahlweise werden die Infos auf Ihre Festplatte kopiert oder von der CD gelesen.



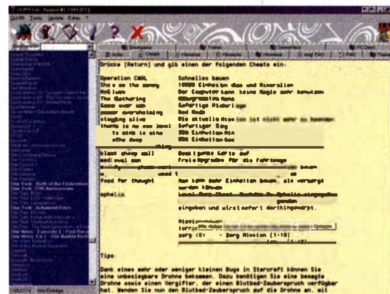
Das neue Menü des GameStarters ist jetzt noch schöner und komfortabler als sein Vorgänger.

▶ Der neue GameStarter

Pünktlich zur Jubiläumsausgabe ist das neue CD-Menü des GameStarters fertig geworden. Der neue Look ist an die gestiegenen Grafikmöglichkeiten angepaßt. So wird bei einer Auflösung von 1024 mal 786 Pixel das Menü in voller Größe dargestellt. Das Bildfenster ist deutlich gewachsen, ebenso die Anzeige für die Einträge und die Infos. Neu ist der Button für die Webseite, der Sie gezielt zu der dem Programm entsprechenden Internetseite führt. Die Videos laufen nun wahlweise mit dem Standardplayer, als Vollbild oder im Menüfenster ab.

▶ DLH 98 Lite

Der Dirty Little Helper hilft Ihnen bei fast allen Spielen aus der Klemme. Darin finden Sie ausführliche Tips, Cheats, Komplettlösungen und sogar Trainer zu aktuellen und älteren Spielen.



Der aktuelle Dirty Little Helper 98 Lite hilft Ihnen bei vielen Spielen weiter.

Wettbewerb: Leserprogramme

Leider muß diesmal der Wettbewerb zur Leser-Software aus Platzgründen entfallen. Ihre eingeschickten Programme gehen aber auf keinen Fall verloren, sondern bleiben natürlich im Rennen. Wir betonen an dieser Stelle nochmals, daß Ihr Programm wirklich von Ihnen stammen muß, sonst wird es disqualifiziert.

Schicken Sie Ihr Programm an:

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Lesersoftware
Brabanter Str. 4
80805 München

oder an:

cd@gamestar.de



Das Space Adventure, geschrieben von Michael Menzel und Nicolas Eberle, ist das Siegerprogramm aus GameStar 9/99.

Michael Menzel mit seinem Spiel Space Adventure wurde von den GameStar-Lesern zum Sieger des Wettbewerbs der Ausgabe 9/99 gewählt. Platz 2 belegt Flight Simulation 99 von Martin Mager vor Dirk Poelmann mit Incast.

Wettbewerb

▶ Heroes of Might and Magic 3

Mit **Heroes of Might and Magic 3** haben Sie zweimal die Chance, zu gewinnen. Wir rufen Sie auf, uns Ihre selbstgestalteten Karten zu schicken. Am besten eignen sich Zwei-Spieler-Levels, denn die Siegerkarte wird bei der offiziellen Deutschen Meisterschaft von Hersteller Ubi Soft in Berlin gespielt, und der glückliche Gewinner darf bei diesem Ereignis dabei sein. Zudem bekommen die drei besten Kartendesigner ein spezielles Set zu **Heroes of Might and Magic 3**, bestehend aus T-Shirt, Mauspad, Zinnfiguren, Aufkleber und dem brandneuen Addon zum Sucht-Strategiehit.



In hartumkäpften Fantasy-Schlachten wird der Deutsche Meister ermittelt.

Wer lieber als Spieler gewinnen will, der sollte sich für die Deutsche Meisterschaft anmelden. In 16 Vorrundenturnieren werden die Teilnehmer des Finales in Berlin am 13./14. November ermittelt. Termine für die Vorrunde, die von Mitte September bis Ende Oktober dauert, finden Sie unter www.heroes3.de. Alternativ können Sie die Daten auch telefonisch unter 0221/338 00 50 erfragen. Die Endrundenteilnehmer werden nach Berlin eingeladen, wo hochwertige Preise zu gewinnen sind. Aber auch in der Vorrunde erhalten die Plätze 2 bis 10 schon Preise im Wert bis zu 500,– DM. Insgesamt winken Sachpreise im Wert von 50.000,– DM. Gespielt wird je nach Teilnehmerzahl entweder im KO-System oder nach dem Vorbild Fußball-WM in Gruppen.



Mit Heroes of Might and Magic 3 und GameStar haben Sie zweimal die Chance, zu gewinnen.

Gewährleistungshinweis: Benutzung der CDs auf eigene Gefahr. Für eventuelle Schäden, die durch die Verwendung der CDs entstehen sollten, können wir keine Haftung übernehmen.

Exklusiv-Demo

▶ Seven Kingdoms 2

Echtzeit-Strategie
Pentium 200
Festpl.: 88 MByte
Windows 95
32 MByte RAM



Die Kriegselefanten wehren den Angriff der Feindarmee ab.

In Zusammenarbeit mit dem Entwickler Trevor Chan und seinem Team in Hong Kong ist es uns gelungen, für Sie eine exklusive GameStar-Edition der Demo zum neuen Echtzeit-Strategiehiet **Seven Kingdoms 2** zusammenzustellen. Nur bei uns können Sie das komplette, achtteilige Tutorial sowie drei Solo-Szenarios spielen oder auf 30 Karten via Internet spannende Multiplayer-Gefechte austragen.

Das Installationsprogramm legt nach Angabe eines Verzeichnisses zum Schnellstart automatisch ein Icon auf Ihrem Desktop an. Über das Startmenü gelangen Sie zum einen ins Tutorial, wo Sie auch die drei Solomissionen finden können. Zum anderen lassen sich über die Option »Multiplayer« 30 Mehrspieler-Karten online spielen, wenn Ihre Mitspieler ebenfalls unsere Demo-Version benutzen. Dazu benötigen Sie eine Internetverbindung, über die Sie sich nur unter Angabe Ihrer E-Mail-Adresse registrieren lassen. Sie erhalten ein Paßwort, mit dem Sie anschließend auf dem Enlight-Server sogar an einem Wettbewerb teilnehmen können.

Freund und Feind

Der Untertitel **The Frythan Wars** deutet schon an, daß der Spieler diesmal auch die Gegner der Menschen, die Frythans, spielen darf. So lernen Sie in den ersten beiden Einführungsmissionen, daß diese Monsterhorden über eigene Angriffsstrategien wie Magische Tore verfügen und zum Auffrischen der Goldvorräte Siedlungen unterwerfen müssen.

Die Menschen streiten aber nicht nur gegen die fremdartigen Gegner, sondern vor allem auch untereinander. Der Aufbau einer florierenden Wirtschaft, der Handel mit Rohstoffen wie Lehm, Kupfer und Erz sowie mit den daraus hergestellten Waren sorgen für das finanzielle Polster, um eine schlagkräftige Armee aufzustellen. Allerdings bedarf es zum An- und Verkauf von Waren auf fremden Märkten erst eines Handelsvertrags. Den schließen Sie wie Friedensabkommen oder Bestechungsversuche im Diplomatiemenü ab. Spione werden in eigens zu errichtenden Trainingslagern ausgebildet. Sie können je nach ihrer Erfahrung gegnerische Technologien auskundschaften, Einheiten zum Desertieren bewegen oder kurzerhand feindliche Anführer beseitigen.

Truppenvielfalt

Jedes Volk und jede Rasse besitzt spezielle Truppen. So verfügen nur die Japaner über kampfstarke Ninjas, während die Karthager Kriegselefanten aufbieten und die Griechen schnelle Kavallerie ausbilden. Im Laufe der Missionen sollten Sie durch gezielte Eroberung neutraler Städte mehrere Völker unter Ihre Herrschaft bringen. In den Tavernen rekrutieren Sie ausgebildete Armeeführer oder hochgradige Agenten, deren Vorteile Sie sofort nutzen können. In Wissenstürmen lassen Sie neue Technologien zur Verbesserung der Wirtschaft und Ihres Heeres erforschen. Katapulte und Kanonen werden dort genauso entwickelt wie fortgeschrittene Agrar- oder Fabrikationstechnik. All diese Fertigkeiten müssen Sie in den drei Einzelmissionen anwenden, von denen eine auf Seiten der Frythans und zwei auf menschlicher Seite angesiedelt sind. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Erkunden und Erobern!



In diesen bizarren Bauten hausen die Frythan-Monster.



Die chinesischen Siedlungen sind schon durch Stadtmauern gesichert und besitzen Markt, Burg sowie zwei Forschungstürme.

Hinweis: **Seven Kingdoms 2** unterstützt zwei Auflösungen, die Sie im Spielmenü auswählen. Die De-Installation erfolgt über den Eintrag »Uninstall« unter »Start/Programme/Seven Kingdoms 2 (Demo Version)«.

↑ ↓ ← → .... Karte scrollen
Linksklick .... auswählen, bewegen, angreifen
Rechtsklick .... Menü
F1 bis F8 .... Übersichten
F10 .... Spielmenü
O .... Optionen
S .... speichern
L .... laden

DARKSTONE

Tauchen Sie ein in die Welt von Darkstone
und sagen Sie Ihrem früheren Ich Lebewohl ...

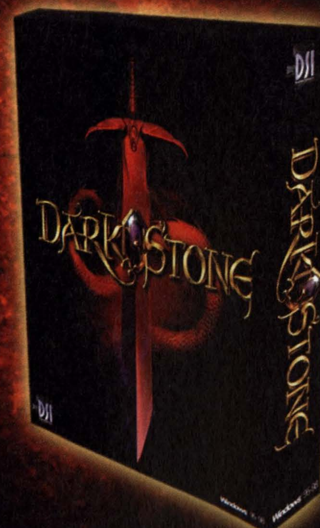









- *Freuen Sie sich auf dieses actiongeladene Rollenspiel. Erleben Sie faszinierende Abenteuer in einer komplett in 3D gehaltenen Phantasiewelt voller Helden.*
- *Die neueste 3D-Technologie mit intuitiver, benutzerfreundlicher Oberfläche macht dieses Spiel außerordentlich leicht spielbar.*
- *Steuern Sie 2 der 8 verfügbaren Charaktere gleichzeitig.*
- *Atemberaubende Grafik und Spezialeffekte in Echtzeit.*
- *Mehrspieler-Modus für bis zu 4 Spieler über LAN oder Internet.*
- *22 einzigartige Missionen mit 32 Levels. Zur Entwicklung Ihrer Charaktere stehen Ihnen über 30 magische Zauber und 20 Fähigkeiten zur Verfügung.*
- *Eine zufällige Levelauswahl garantiert grenzenloses Spielvergnügen.*
- *Mehrere Kamerawinkel mit Zoom und 360°-Rotation.*







Distribué par
ELECTRONIC ARTS

www.delphinesoft.com

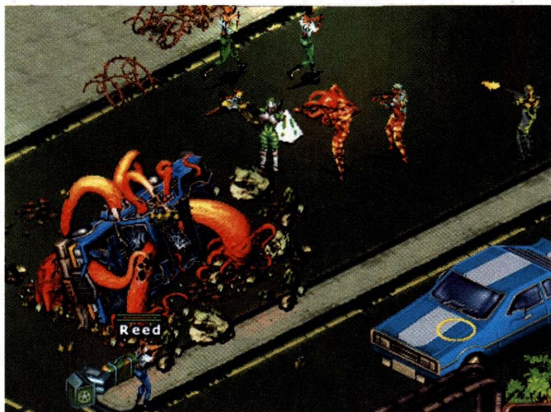


PRODUKT INFO 54

Exklusiv-Demo

▶ Abomination

Echtzeit-Strategie — Windows 95
Pentium 166 — 32 MByte RAM
Festpl.: 106 MByte



Viele Monster sind der Agenten Tod: Wenn die Feinde so zahlreich sind, ergreifen Sie am besten die Flucht.

Unsere Zusammenarbeit mit Eidos und Hothouse in England hat sich gelohnt: Exklusiv präsentieren wir Ihnen die komplett deutsche Demo des futuristischen Echtzeit-Strategiespiels **Abomination**. Eine fremde Macht, das Brood Mind, bedroht die Welt, indem es Menschen zu Monstern mutieren läßt. Mit einem Team aus vier Agenten müssen Sie in drei Missionen Aufgaben erledigen, etwa chemische Bomben entschärfen oder ein bestimmtes Fahrzeug vernichten.

Jeder Level ist zufallsgeneriert, so daß Sie immer eine neue Umgebung vorfinden und beispielsweise die versteckten Bomben jedesmal an anderen Stellen finden. Es lohnt sich also, die Demo mehrmals zu spielen. Zudem beeinflußt der Ausgang einer Mission die Startbedingungen der nächsten. Wenn ein Kamerad verletzt wird, ist er in den weiteren Aufträgen deutlich im Nachteil.

Auswahl der Missionen

Nach der Installation lesen Sie am besten die deutsche Readme-Datei, um weitere Infos zur Steuerung und Bedienung zu erhalten. Gestartet wird das Programm über »Start/Programme/Hothouse Creations/ Abomination – The Nemesis Project Demo«. Dort finden Sie auch Verweise auf die Webseite und einen Eintrag zur De-Installation. Beim ersten Start wird automatisch ein Systemtest durchgeführt, der die optimalen Einstellungen für das Programm findet. Sobald Sie ein Spiel beginnen, gelangen Sie zur Stadtkarte, auf der alle drei Einsatzorte durch Kreise markiert sind. Sie bestimmen, welche vier der 16 Teammitglieder die Aufgabe in Angriff nehmen sollen. In der Demo sind Ihre Helden automatisch mit den für sie besten Waffen ausgerüstet. Nach dem Missionsbriefing steht das Team auch schon neben seinem Fahrzeug am Ort des Geschehens.

Teamkämpfe

Mit der Maus wählen Sie die Teammitglieder an, bilden Gruppen und dirigieren sie durch die Straßen. Die Karte läßt sich nur im Sichtbereich der Helden scrollen, ein Rechtsklick auf den Agentennamen öffnet zur besseren Übersicht eine kleine Radarkarte. Dort erkennen Sie auch herannahende Feinde als rote Punkte. Beim Versuch, die chemischen Bomben zu finden, hilft der eingebaute Scanner. Er zeigt durch grüne Markierungen die ungefähre Lage der Sprengkörper an. Mülltonnen und Kisten werden mit einem Mausklick untersucht. Der Cursor verändert sich dabei über den entsprechenden Gegenständen zur Lupe. Angriffsziele zeigt ein roter Cursor an, wobei Ihre Helden je nach Waffenreichweite zuweilen sehr nah herankommen müssen. Passen Sie daher bei größeren Detonationen auf, daß die Explosion Ihrem Trupp keinen Schaden zufügt.

Ein Rechtsklick auf einen Agenten öffnet das Befehlsmenü, über das Sie ins Inventar gelangen und Einzelbefehle erteilen. Ein Tip: Da die Monster sehr zahlreich und stark sind, und die Aufträge zum Teil unter Zeitdruck zu lösen sind, raten wir Ihnen, den Feinden möglichst aus dem Weg zu gehen. Die »alles beseitigen«-Taktik führt auf keinen Fall zum Erfolg.



Wenn Autos explodieren, fügen Sie jedem in der Nähe, ob Freund oder Feind, Schaden zu.

Linksklick	auswählen, bewegen, angreifen
Rechtsklick	Befehlsmenü
CTRL + 1 bis 4	Gruppe bilden
1 bis 4	Gruppe auswählen, zentrieren
F1 bis F4	Agent auswählen, zentrieren
↑ ↓ ← →	Karte scrollen
ALT	auf beliebiges Ziel feuern
TAB	Informationen
ESC	Optionsmenü
S	Kampfhaltung
A	KI-Einstellungen
R	Aufmerksamkeitsbereich
F	Feuerverhalten
L	automatisches Nachladen
I	Inventar
H	Position halten
X	Waffe nachladen
G	Waffe durch Granaten ersetzen



Für jeden Agenten läßt sich per Rechtsklick auf den Namen eine kleine Radarkarte öffnen.

Trevor Chan

Im fernen Hong Kong programmiert und entwickelt der Capitalism-Vater komplexe Aufbau- und Strategiespiele.

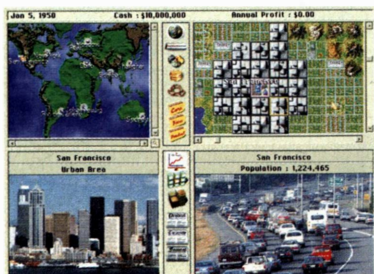


Alter: *26*
Nationalität: *Chinesisch*
Wohnort: *Hong Kong, China*
Beruf: *Spiele-Entwickler*
Ausbildung: *Autodikakt*
Motto: *Spiele schaffen, die nicht nur unterhalten, sondern auch erleuchten.*

Historie

Wann	Was gemacht?
1995	Capitalism
1997	Capitalism Plus
1997	Seven Kingdoms
1998	Seven Kingdoms: Ancient Adversaries
1999	Seven Kingdoms 2

Die Meilensteine des Trevor Chan



Capitalism Plus: Sogar an der Harvard- und der Stanford-Universität benutzen Studenten die überarbeitete Version zu Lernzwecken.

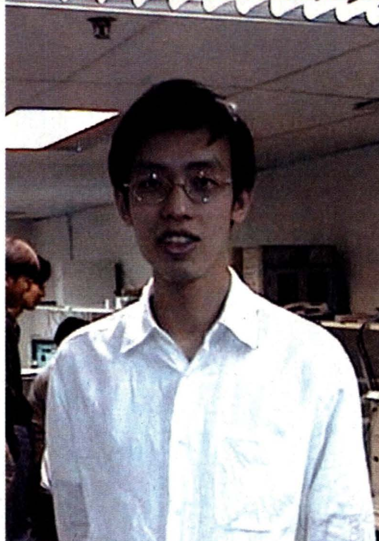


Seven Kingdoms: Das Strategiespiel vereinigt in überkomplexer Weise Echtzeitkämpfe, Wirtschaft, Diplomatie und Ressourcen.



Seven Kingdoms 2: In der grafisch und spielerisch verbesserten Fortsetzung führen Sie jetzt auch Monsterhorden an.

Trevor Chan



12 Fragen zu Nudelsuppe und Basketball.

Dein erstes Computerspiel?
Pac Man.
Drei Spiele für die einsame Insel?
Civilization , Railroad Tycoon und Seven Kingdoms 2.
Du wartest momentan auf...
The Sims.
Größte Spiele-Enttäuschung?
Deer Hunter.
Deine Lieblings-Webseite?
www.ign.com
Dein Lieblingsfilm?
The Rock.
Dein Lieblingsessen?
Nudelsuppe mit Hühnchen.
Deine beste Entscheidung?
Capitalism während meiner Freizeit zu entwickeln.
Dein Non-Computer-Hobby?
Fotografieren.
Dein Lieblingssport?
Basketball.
Dein Non-Spiele-Traumjob?
Filmregisseur.
Bei dir im Kühlschrank liegt...
Salat und Eistee.

»Das Thema eines Spiels ist seine Seele.«

Trevor Chan über den Apple II, Wirtschaftssimulationen und Spiele in Hong Kong.

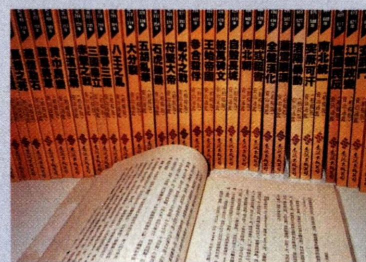
GameStar Wie bist du zu Computerspielen gekommen?
Trevor Chan Mein erster Computer, ein Apple II, war für mich eine unglaubliche Maschine. Zum ersten Mal begriff ich, daß Computerspiele mehr Tiefe und Variationsmöglichkeiten haben können als die damals typischen Videospiele. Als ich selbst zu programmieren anfing, wußte ich, daß es nichts auf der Welt gibt, was dieser großartigen Erfahrung beim Spielen so nahe kommt. Seitdem komme ich nicht mehr davon weg.
GameStar Deine Wirtschafts-Simulation Capitalism war dann der Anfang?
Trevor Chan Naja, zuerst lernte ich Basic und später eine Maschinensprache, aber auf dem Apple habe ich es nicht geschafft, ein Spiel nach meinen Vorstellungen zu vollenden. Für mich ist das Thema eines Spiels seine Seele. Es soll Spaß machen und gleichzeitig einen Bezug zum Spieler herstellen. Die sich ständig verändernde Geschäftswelt und ihre Dynamik war dann genau das richtige Umfeld für mein erstes Spiel. Allerdings hat es von da an nochmals über zwei Jahre gedauert, bis es fertig war.
GameStar Welche Spiele hatten denn den größten Einfluß auf dich?
Trevor Chan Es waren natürlich viele, aber am meisten, denke ich, beeindruckten mich Sim City und Civilization. Beide schaffen eine faszinierende Welt mit fast realistischen Abläufen (Sim City) und komplexen, strategischen Elementen (Civilization).
GameStar Wie sieht die Zukunft deiner Firma Enlight Software aus?
Trevor Chan Nachdem ich quasi als Ein-Mann-Firma vor sechs Jahren angefangen habe, arbeiten wir momentan mit 18 Mitarbeitern an Cyber-Campus, einer Wirtschaftssimulation. Aufgabe ist es, die Verwaltung einer Universität zu übernehmen. Zudem wollen wir eine 3D-Engine für taktische Schlachten entwerfen, die wir in der nächsten Generation der Echtzeit-Strategiespiele einsetzen werden.
GameStar Hat sich seit der Übergabe Hong Kongs von Großbritannien an China viel verändert?
Trevor Chan Nein, eigentlich nicht. Die neue Regierung fördert sogar die Software-Industrie. Aber bislang gibt es hier nur eine Handvoll Spielefirmen, von denen die meisten speziell auf den hiesigen Markt zugeschnitten sind. Für den Weltmarkt sind diese chinesischen Produkte deswegen eher ungeeignet.

> ***»Solange immer wieder nach erfolgreichen Spielprinzipien verlangt wird, ändert sich auch nichts.«***

GameStar Welche Entwicklung erwartest du für kommende Strategiespiele?
Trevor Chan Früher waren Spiele, die sich 100.000mal verkauften, ein absoluter Hit. Heute erreicht man dieses Ziel wegen gestiegener Kosten erst mit rund 300.000 Stück. Daher achten fast alle Publisher mehr denn je auf die Gunst der Käufer und lassen fast nur noch Nachfolger von Verkaufsschlagern produzieren. Solange immer wieder nach erfolgreichen Spielprinzipien verlangt wird, ändert sich auch nichts. Andererseits sollten Spieler, die gerade die frischen Ideen von früher vermissen, das den Herstellern mitteilen, indem sie mehr unbekannte, aber innovative Spiele kaufen. JS

Trevor Chans Spezialitäten

Da die einzigartige Geschichte von China seit über 2.300 Jahren schriftlich festgehalten wird, fällt es Trevor Chan besonders leicht, seinem Faible für fernöstliche Historie nachzugehen. Zumal er den Vorteil hat, daß er als Hong-Kong-Chinese die Abschriften der Texte in seiner Muttersprache lesen kann.



Diese Sammlung chinesischer Geschichtsbücher wälzt Trevor Chan in seiner Freizeit.

Die ganze Welt der PC-Spiele
GameSt...

Tips & Tricks Inhalt 10/99

Taktiken für alle drei Rassen

Aliens vs. Predator

Rückkehr nach Na Pali

Unreal Addon

Alle Levels gelöst

Descent 3

Tips & Tricks in dieser Ausgabe:

10/99

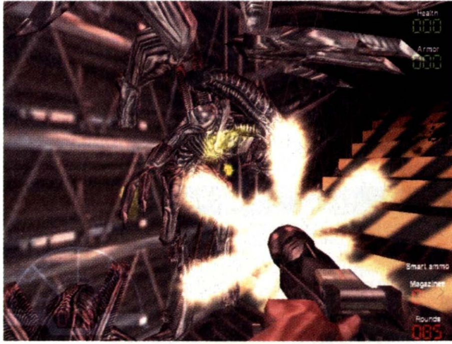
Lesen Sie auf Seite 203: **bis zu 1000 Mark Belohnung!**

Tips&Tricks-Index 11/98 bis 10/99

Kompletter Tips-Index im DataStar auf der Bonus-CD

Spieletitel Ausgabe Art (L Lösung, T Taktiken, K Kurztips, C Cheats) Counter (Tips-Seitenzahl)

Spieletitel	Ausgabe	Art	Counter
Abe's Oddysee	12/98	C	0407
Ageof Empires	4/99	C	0557
Age of Empires	5/99	C	0585
Age of Empires	9/99	K	0723
Ageof Empires Addon	1/99	L	0461
Age of Empires Addon	12/98	C	0407
Airline Tycoon	4/99	C	0557
Airline Tycoon	5/99	K	0585
Airline Tycoon FC	8/99	K	0683
Alien vs. Predator	9/99	C	0723
Aliens vs. Predator	10/99	T	0773
Aliens vs. Predator	10/99	C	0755
Alpha Centauri	4/99	T	0569
Alpha Centauri	5/99	T	0603
Alpha Centauri	6/99	C	0613
Alpha Centauri	7/99	K	0649
Alpha Centauri	8/99	K	0683
Anno 1602	11/98	K	0385
Anno 1602	1/99	C	0439
Anno 1602	5/99	C	0585
Anno 1602	6/99	C	0613
Anno 1602	7/99	C	0649
Anno 1602	8/99	K	0683
Army Men	11/98	K	0385
Army Men	2/99	C	0481
Army Men	3/99	C	0519
Army Men 2	7/99	C	0649
Baldur's Gate	3/99	L	0539
Baldur's Gate	4/99	K	0557
Baldur's Gate	5/99	T	0599
Baldur's Gate	5/99	C	0585
Baldur's Gate	6/99	K	0613
Baldur's Gate	8/99	C	0683
Baldur's Gate	10/99	K	0755
Baldur's Gate Addon	8/99	L	0714
Baldur's Gate Addon	9/99	C	0723
Battlezone	11/98	C	0385
Biosys	4/99	K	0557
Birth of the Federation	8/99	K	0683
Bleifuss Fun	9/99	C	0723
Bundesliga 99	1/99	K	0439
Bundesliga 99	3/99	K	0519
Bundesliga 99	5/99	C	0585
Bundesliga 99	6/99	K	0613
Bundesliga Man. 98	12/98	C	0407
BM Hattrick	12/98	C	0407
Caesar 3	12/98	T	0422
Caesar 3	1/99	C	0439
Caesar 3	3/99	C	0519
Caesar 3	4/99	K	0557
Caesar 3	5/99	C	0585
Caesar 3	6/99	K	0613
Caesar 3	7/99	C	0649
Caesar 3	8/99	K	0684
Caesar 3	9/99	K	0723
Call to Power	7/99	T	0677
Call to Power	10/99	C	0755
Centipede	1/99	C	0439
Colin McRae Rally	11/98	T	0398
Colin McRae Rally	1/99	C	0439
Colin McRae Rally	5/99	C	0586
Commandos	11/98	K	0385
Command&Conq. 3	10/99	T	0763
Commandos	12/98	K	0408
Commandos	1/99	K	0439
Commandos	2/99	K	0481
Commandos Addon	6/99	L	0619
Commandos Addon	6/99	C	0613
Commandos Addon	7/99	K	0649
Commandos Addon	8/99	K	0684
Commandos Addon	10/99	K	0755
Conflict: Freespace	12/98	K	0408
Constructor	11/98	K	0385
Creatures 2	12/98	K	0408
Creatures 2	2/99	K	0481
Dark Omen	10/99	C	0755
Dark Project	3/99	K	0519
Dark Project	4/99	L	0563
Dark Project	5/99	K	0586
Dark Project	6/99	C	0614
Deer Hunter 2	1/99	C	0440
Delta Force	12/98	T	0428
Delta Force	3/99	C	0519
Descent 3	10/99	L	0777
Descent 3	10/99	C	0756
Dethkarz	12/98	K	0408
Dethkarz	2/99	C	0481
Dethkarz	3/99	C	0519
Discworld Noir	9/99	L	0730
Drakan (Demo)	9/99	K	0723
Dune2000	11/98	C	0386
Dungeon Keeper 2	9/99	C	0724
Dungeon Keeper 2	9/99	L	0741
Dungeon Keeper 2	10/99	C	0756
Dynasty General	11/98	T	0402
Earthworm Jim 2	11/98	C	0386
Emergency	3/99	C	0520
Enemy Infestation	3/99	K	0520
Enemy Infestation	6/99	C	0614
ESPN ProBoarder	3/99	K	0520
ESPN Pro Boarder	5/99	K	0586
ESPN Pro Boarder	9/99	C	0724
European Air War	12/98	T	0426
Excessive Speed	2/99	C	0481
Expendable	7/99	K	0650
Expendable	8/99	C	0684
Extreme Assault	1/99	C	0440
Extreme G2	4/99	C	0558
F1 Racing Sim.	11/98	K	0386
F-16 Multirole F.	2/99	C	0481
F-16 Multir. Fighter	3/99	C	0520
F-16 Multir. Fighter	8/99	K	0684
F-22 Lightning 3	8/99	K	0684
F-22 Lightning 3	9/99	C	0724
F-22 Raptor	1/99	C	0440
Falcon 4.0	5/99	C	0587
Fallout 2	1/99	K	0440
Fallout 2	3/99	L	0525
Fallout 2	3/99	K	0520
Fallout 2	4/99	K	0558
Fallout 2	5/99	K	0587
Fifa 99	2/99	K	0481
Fifa 99	4/99	K	0559
Fifa 99	5/99	K	0587
Fifa 99	6/99	C	0614
Final Fantasy 7	11/98	K	0386
Final Fantasy 7	12/98	K	0408
Final Fantasy 7	1/99	K	0440
Final Fantasy 7	2/99	K	0482
Final Fantasy 7	4/99	K	0559
Final Fantasy 7	5/99	K	0587
Fleet Command	8/99	K	0684
Frankreich '98	12/98	K	0409
Fünfte Element, das	1/99	C	0441
Future Cop LAPD	4/99	K	0559
Gangsters	4/99	C	0559
Gangsters	5/99	K	0587
Gex 2	11/98	C	0387
Grand Prix 500ccm	1/99	T	0478
Grand Prix Legends	12/98	L	0414
Grand Prix Legends	1/99	L	0446
Grand Prix Legends	1/99	C	0441
Grand Prix Legends	5/99	K	0587
Grand Touring	8/99	C	0685
Grim Fandango	2/99	L	0510
Grim Fandango	1/99	K	0441
GTA	11/98	K	0388
GTA London 1969	7/99	C	0650
GTA London 1969	9/99	T	0747
Half-Life (deutsch)	3/99	K	0521
Half-Life (deutsch)	5/99	C	0587
Half-Life (deutsch)	6/99	K	0614
Half-Life (deutsch)	8/99	K	0685
Half Life (deutsch))	10/99	C	0757
Hedz	12/98	T	0430
Hedz	1/99	C	0442
Hell-Copter	10/99	C	0757
Heretic 2	1/99	C	0442
Heretic 2	2/99	C	0482
Heroes of M & M 3	7/99	C	0650
Heroes of M & M 3	7/99	T	0681
Heroes of M & M 3	8/99	T	0717
Heroes of M & M 3	9/99	K	0724
Heroes of M & M 3	10/99	K	0757
Heavy Gear 2	9/99	C	0724
Hidden & Dangerous	9/99	C	0724
Hidden & Dangerous	10/99	C	0757
Hidden & Dangerous	10/99	T	0783
Imperialismus 2	6/99	K	0614
Imperialismus 2	7/99	C	0650
Incubation	4/99	C	0559
Industriegigant, der	1/99	C	0442
Interstate '76	5/99	K	0588
Jagged Alliance 2	7/99	T	0671
Jagged Alliance 2	7/99	C	0651
Jagged Alliance 2	8/99	L	0699
Jagged Alliance 2	8/99	C	0682
Jagged Alliance 2	9/99	C	0725
Jagged Alliance 2	10/99	K	0758
Jedi Knight Compil.	1/99	C	0442
Jedi Knight Compil.	4/99	C	0559
King's Quest 8	1/99	K	0443
King's Quest 8	5/99	C	0588
King's Quest 8	6/99	C	0615
KKND 2	12/98	C	0409
KKND 2	4/99	C	0560
Klingon Honor Guard	11/98	C	0388
Knights & Merchants	11/98	L	0392
Knights & Merchants	11/98	K	0388
Knights & Merchants	12/98	K	0409
Knights & Merchants	1/99	C	0443
Kurt	5/99	T	0591
Kurt	7/99	C	0651
Kurt	9/99	C	0726
Lands of Lore 2	11/98	K	0388
Lands of Lore 3	6/99	L	0627
Lands of Lore 3	7/99	K	0651
Lands of Lore 3	8/99	K	0686
Lands of Lore 3	10/99	K	0758
Little Big Adv. 2	11/98	C	0388
Lode Runner 2	1/99	C	0443
Lords of Magic	12/98	C	0409
Lords of Magic SE	2/99	C	0482
Machines	6/99	K	0615
Machines	8/99	C	0686
Mana	2/99	K	0482
Master of Orion 2	1/99	T	0474
Master of Orion 2	1/99	C	0443
Mayday	11/98	T	0406
Mayday	11/98	C	0389
Mayday	12/98	C	0409
Mech Command.	5/99	C	0588
MechWarrior 3	8/99	L	0691
MechWarrior 3	10/99	C	0758
Micro Mach. V3	12/98	C	0409
Midtown Madness	8/99	K	0686
Midtown Madness	8/99	T	0709
Midtown Madness	9/99	C	0726
Midtown Madness	10/99	C	0758
Might & Magic 6	11/98	K	0389
Might & Magic 6	5/99	K	0588
Might & Magic 6	8/99	K	0686
Might & Magic 7	9/99	T	0751
Missing in Action	1/99	C	0443
Monkey Island 3	1/99	K	0443
Monkey Island 3	5/99	K	0588
Mon.Tr.Madness 2	1/99	C	0444
Motocross Madness	11/98	K	0389
Motocross Madness	12/98	K	0409
Motocross Madness	1/99	C	0444
Motocross Madness	3/99	K	0521
Moto Racer 2	2/99	K	0482
Moto Racer 2	7/99	C	0652
Myth 2	3/99	K	0522
Myth 2	6/99	C	0615
NBA 98	12/98	K	0409
NBA 99	2/99	K	0483
NBA Live 99	6/99	K	0615
NBA Live 99	9/99	C	0726
NBA Live 99	10/99	C	0759
Need f. Speed 2 SE	6/98	C	0222
Need for Speed 3	11/98	C	0389
Need for Speed 3	12/98	C	0410
Need for Speed 3	1/99	K	0444
Need for Speed 3	2/99	K	0483
Need for Speed 3	3/99	K	0522
Need for Speed 3	4/99	K	0560
Need for Speed 3	5/99	K	0589
Need for Speed 4	9/99	C	0726
Need for Speed 4	10/99	C	0759
NHL 98	11/98	K	0390
NHL 99	12/98	C	0410
NHL 99	1/99	C	0444
NHL 99	2/99	C	0484
NHL 99	3/99	C	0522
Nice 2	2/99	C	0484
Nice 2	3/99	C	0522
Nice 2	6/99	C	0615
Nice 2	7/99	C	0652
Nightlong	12/98	L	0436
O.D.T.	1/99	C	0444
Outcast	9/99	L	0733
Outcast	10/99	C	0759
Panzer Gen. 3D	11/98	C	0390
Pizza Syndicate	5/99	T	0609
Pizza Syndicate	7/99	C	0652
Pizza Syndicate	8/99	K	0686
Pizza Syndicate	9/99	K	0727
Populous 3	12/98	T	0434
Populous 3	1/99	L	0448
Populous 3	2/99	L	0514
Populous 3	2/99	C	0484
Powerslide	2/99	C	0484
Quest for Glory 5	5/99	L	0606
Rage of Mages	12/98	C	0411
Rage of Mages 2	8/99	K	0686
Rage of Mages 2	10/99	C	0760
Railroad Tycoon 2	12/98	T	0432
Railroad Tycoon 2	2/99	C	0485
Railroad Tycoon 2	5/99	K	0589
Railroad Tycoon 2 Addon	9/99	K	0727
Rainbow Six	11/98	C	0390
Rainbow Six	12/98	C	0411
Rainbow Six	1/99	K	0445
Rainbow Six	6/99	K	0616
Recoil	3/99	C	0522
Recoil	4/99	C	0560
Recoil	6/99	K	0616
Recoil	7/99	K	0652
Recoil	10/99	K	0760
Redline	8/99	C	0687
Requiem	9/99	C	0727
Requiem	10/99	C	0760
Return Fire 2	12/98	K	0760
Return to Krondor	2/99	K	0485
Return to Krondor	4/99	C	0560
Return to Krondor	6/99	C	0616
Re-Volt (Demo)	10/99	C	0760
Rollcage	4/99	K	0560
Rollcage	6/99	C	0616
Rollercoaster Tycoon	6/99	K	0617
Rollercoaster Tycoon	6/99	T	0635
Rollercoaster Tycoon	7/99	K	0652
Rollercoaster Tycoon	8/99	K	0687
Rollercoaster Tycoon	9/99	C	0727
Scars	2/99	C	0485
Schleichfahrt	3/99	C	0523
Shogo	12/98	C	0412
Shogo	4/99	C	0560
Siedler 3	2/99	L	0504
Siedler 3	2/99	K	0486
Siedler 3	3/99	L	0533
Siedler 3	3/99	K	0523
Siedler 3	4/99	K	0560
Siedler 3	5/99	K	0589
Siedler 3	6/99	K	0617
Siedler 3	7/99	C	0652
Siedler 3	8/99	K	0688
Siedler 3	9/99	K	0727
Siedler 3 Addon	6/99	L	0637
Silver	5/99	K	0589
Silver	6/99	L	0637
Sim City 3000	4/99	T	0575
Sim City 3000	4/99	C	0561
Sim City 3000	5/99	C	0589
Sim City 3000	7/99	C	0653
Spearhead	2/99	C	0486
Speed Busters	6/99	C	0617
Spellcross	6/99	C	0617
Sports Car GT	7/99	C	0653
StarCraft	12/98	K	0412
StarCraft	1/99	C	0445
StarCraft	2/99	K	0486
StarCraft	7/99	K	0653
StarCraft: Brood War	3/99	L	0549
StarCraft: Brood War	3/99	K	0523
StarCraft: Brood War	4/99	C	0561
StarCraft: Brood War	5/99	T	0595
StarCraft: Brood War	8/99	K	0688
Starfleet Command	10/99	K	0760
Starsiege	6/99	K	0617
Starsiege	8/99	C	0688
Star Trek: Birth of the Federation	9/99	C	0728
Star Wars: Episode 1	8/99	C	0689
Star Wars: Episode 1 Racer	9/99	C	0728
Star Wars Episode 1 Racer	10/99	K	0760
Star Wars: Rogue Sq.	2/99	K	0485
Star Wars: Rogue Sq.	3/99	C	0524
Star Wars: Rogue Sq.	6/99	C	0618
Street Wars	9/99	K	0728
SWAT 2	4/99	C	0561
T.A. Kingdoms	9/99	T	0749
T.A. Kingdoms	10/99	K	0761
Test Drive 5	3/99	C	0524
Test Drive 5	8/99	C	0689
Test Drive 5	9/99	C	0728
OCA 2	7/99	C	0653
TOCA2	9/99	K	0728
TOCA2	10/99	K	0761
Tomb Raider 2	3/98	K	0155
Tomb Raider 3	2/99	L	0488
Tomb Raider 3	2/99	K	0486
Tomb Raider 3	3/99	K	0524
Tomb Raider 3	4/99	T	0579
Tomb Raider 3	4/99	K	0561
Tomb Raider 3	5/99	K	0590
Tomb Raider 3	6/99	K	0618
Tomb Raider 3	9/99	C	0729
Top Gun: Hornet's Nest	10/99	C	0761
Total Annihilation	12/98	C	0412
Total Annihilation	8/99	C	0689
Trespasser	1/99	K	0445
Trespasser	2/99	C	0487
Trespasser	5/99	C	0590
Trespasser	8/99	K	0689
Turok 2	6/99	C	0618
Turok 2	9/99	K	0729
Unreal	11/98	K	0391
Unreal	12/98	K	0412
Unreal	1/99	K	0446
Unreal	5/99	C	0590
Unreal	8/99	C	0689
Unreal Addon	10/99	L	0769
Unreal Tournament	10/99	C	0767
Unreal Tournament	10/99	T	0765
Uprising 2	4/99	C	0561
Urban Assault	11/98	T	0400
Viper Racing	4/99	C	0562
Völker, die	8/99	T	0707
Völker, die	9/99	K	0729
Völker, die	10/99	K	0761
Wargasm	2/99	K	0487
Wargasm	3/99	C	0524
Wargasm	7/99	C	0653
War of the Worlds	2/99	K	0487
War of the Worlds	3/99	C	0524
Warzone 2100	6/99	K	0618
Warzone 2100	7/99	T	0663
Warzone 2100	7/99	C	0654
Warzone 2100	8/99	C	0689
Warzone 2100	9/99	C	0729
Wet Attack	10/99	C	0761
WH40K: Chaos Gate	10/99	T	0781
Wing Commander 5	4/99	C	0562
Worms Armageddon	7/99	K	0654
Worms Armageddon	8/99	C	0690
X-Beyond the Frontier	10/99	K	0761
X-COM: TFTD	11/98	T	0404
X-COM: TFTD	1/99	C	0446
X-Wing Alliance	7/99	T	0655
X-Wing Alliance	7/99	C	0654
X-Wing Alliance	8/99	K	0690
You don't know Jack	4/99	K	0562
You d. k. Jack 2	8/99	K	0690
Zapitalism Deluxe	11/98	C	0391



Aliens vs. Predator: Solche Situationen sind im Unverwundbarkeits-Modus kein Problem.

Aliens vs. Predator

Zusätzlich zu denen in der Septemberausgabe haben wir noch weitere Cheat-Codes zum SF-Shooter zugesandt bekommen. Damit sie funktionieren, müssen Sie zuerst den Savegame-Patch von unserer Bonus-CD (Heft 9/99) installieren. Anschließend rechtsklicken Sie auf das Desktop-Icon. Im Kontextmenü wählen Sie »Eigenschaften«, und unter »Verknüpfung« fügen Sie in »Ziel« den Parameter »-debug« hinzu. »Übernehmen« Sie, und starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Icon. Im Spiel drücken Sie [^], um die Konsole zu öffnen und geben dort die Codes aus der Tabelle ein. Sobald Sie mit [ENTER] bestätigen, werden die Schummeleien wirksam. Kleiner Wermutstropfen: Im Debug-Modus können Sie nicht mehr in den nächsten Level wechseln.

Cheat	Wirkung
GOD	unsterblich
FREAKOFTHE-UNIVERSE	Marine wird unsterblich
SKULLCOLLECTOR	Predator wird unsterblich
THEONEDEADLY-CREATUREEVER-CREATED	Alien wird unsterblich
GIVEALLWEAPONS	alle Waffen
OBSERVER	unsichtbar
GIMME_CHARGE	volle Energie für Predator
SHOWCOORDS	Koordinaten anzeigen
SHOWFPS	Framerate anzeigen
RIPLEY_WAS_HERE	versteckter Level
ALIENBOT	erstellt Alien
PREDOBOT	erstellt Predator
MARINEBOT	erstellt Marine
WINNEROFTHE-ONEGREATBATTLE-OFTHEUNIVERSE	Alien wird zu Xenomorph
LIGHT	Licht um Sie herum

Baldur's Gate

TIP 1: Sobald Sie eine gewisse Anzahl von Spielständen in Interplays Rollenspiel-Epos angelegt haben, nehmen leider auch die Speicher- und Ladezeiten epische Ausmaße an. Um dies zu vermeiden, erstellen Sie ein Verzeichnis Ihrer Wahl und verschieben ältere Spielstände, die Sie nicht mehr unmittelbar benötigen, dorthin. Wollen Sie dann doch wieder einmal zurück in vergangene Tage, kopieren Sie den entsprechenden Spielstand einfach wieder zurück in das »\SAVE«-Unterverzeichnis Ihres Spieleordners.

TIP 2: Verfluchte Gegenstände können Sie ganz einfach loswerden. Das einzige, was Sie dazu brauchen, ist ein Dieb in Ihrer Party. Der kann nämlich praktischerweise auch die eigenen Leute bestehlen. Unter Umständen braucht er zwar mehrere Versuche, aber wenn er es geschafft hat, ist ihm sein »Opfer« bestimmt nicht böse.



Baldur's Gate: Bei dieser Anzahl von Spielständen steigt die Ladezeit erheblich.

Call to Power

Mit einem Texteditor können Sie sich den Aufbau Ihrer Zivilisation erheblich vereinfachen. Gehen Sie dazu in das Unterverzeichnis \CTP_DATA\DEFAULT\GAMEDATA, und schauen Sie sich einige der Textdateien dort an. Besonders interessant ist in der »DIFFDB.TXT« der Eintrag »STARTING_GOLD«. Je nachdem, was Sie hier eintragen, können Sie ein neues Spiel mit sehr viel Geld beginnen. Auch die Datei »UNITS.TXT« sollten Sie sich einmal zu Gemüte führen. Die Einträge erklären sich weitgehend selbst. Nachdem Sie eine Sicherheitskopie der Dateien angelegt haben, können Sie munter drauflosexperimentieren.

Commandos: Im Auftrag der Ehre

Ein außergewöhnliches Versteck in Eidos' Echtzeit-Strategie hat Tobias Friedrich aus Philippsthal entdeckt: Der tote Elefant in der zweiten Mission kann wie ein normales Haus betreten werden. Auf gleichem Wege kommen Sie auch wieder hinaus.

Dark Omen

Das Schlachtgetümmel in der zweiten Warhammer-Umsetzung (jetzt zum Budgetpreis) wird mit den folgenden Cheats gleich harmloser.

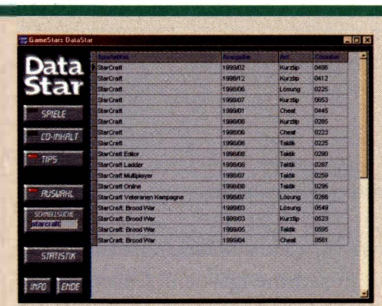
TIP 1: Tippen Sie im Hauptmenü »FUDGEISLUSH« ein, woraufhin ein Donner als Bestätigung ertönt. Im Truppenbildschirm (also vor oder nach einer Schlacht) helfen Ihnen dann die folgenden Tastenkombinationen.

Tastenkombination	Wirkung
[CTRL] + [C] + [G]	1.000 Gold extra
[CTRL] + [C] + [T]	1.000 Gold weniger
[CTRL] + [C] + [E]	steigert die Erfahrung der ausgewählten Einheit
[CTRL] + [C] + [U]	ausgewählte Einheit wird in der Schlacht nicht mehr fliehen

TIP 2: Mit »DONTMESSWITHME« (im Hauptmenü) aktivieren Sie einen weiteren Schummelmodus für den Truppenbildschirm.

GameStar DataStar

Im DataStar befindet sich der komplette Index aller bisher in GameStar erschienenen Tips und Lösungen. Die praktische Datenbank finden Sie auf jeder GameStar-Bonus-CD im Menüpunkt »Special«. Das Programm läßt sich bequem von CD starten. Weitere Informationen zum DataStar können Sie im CD-Inhalt nachlesen.





Auf Bonus-CD: DataStar



Dark Omen: Auch kleine Köpfe werden von unserer Streitmacht eingeschlagen.

Tastenkombination	Wirkung
CTRL + C + F	volle Erfahrung für alle Einheiten
CTRL + C + I	ausgewählte Einheit wird unsterblich
CTRL + C + M	alle magischen Gegenstände

TIP 3: Die folgenden Tasten werden in der Schlacht gedrückt, um zu cheaten. Tippen Sie vorher im Hauptmenü »BRINGEMON« ein.

Taste	Wirkung
CTRL gedrückt halten	feindliche Einheiten anwählen
K gedrückt halten	die ausgewählte Fernkampf-Einheit trifft immer
W	volle Magiepunkte

TIP 4: Wenn Sie hingegen im Hauptmenü »LOOKLIVELY« schreiben, können Sie in den Schlachten mit folgenden Tasten schummeln.

Taste	Wirkung
D gedrückt halten	wenn Sie eine Einheit anklicken, wird sie zerstört
R gedrückt halten	ausgewählte Fernkampf-Einheit schaltet auf Dauerfeuer um

TIP 5: Die restlichen Cheats sind ebenfalls im Hauptmenü einzugeben, sie wirken direkt in den Schlachten.

Cheat	Wirkung
SQUAREWINDOW	öffnet ein Zoomfenster
SMEGHEAD	Truppen haben kleine Köpfe
BENNYHILL	Spiel läuft schneller
OVERBYCHRISTMAS	mit F12 beenden Sie eine Schlacht siegreich

Descent 3

Für Interplays Tunnel-Schießerei haben wir die wirksamsten Cheats für Sie zusammengesucht. Geben Sie die Codes einfach während des Spiels ein.

Cheat	Wirkung
IVEGOTIT	alle Waffen, Energie und Schilde
BURGERGOD	unsterblich
TREESQUID	ganze Karte
MORECLANG	nächster Level
DEADOFNIGHT	alle Gegner werden zerstört
TUBERACER	Schilde auf 210
TESTICUS	unsichtbar
FRAMELENGTH	Anzeige der Framerate
BYEBYEMONKEY	Außenansicht
SHANANIGANS	veränderte Texturen
TELETUBBIES	veränderte Sonne

Dungeon Keeper 2

Eine große Zahl von Tips zu Bullfrogs Kerker-Hatz erreichte uns diesen Monat. Wir haben die besten Kniffe für Sie herausgesucht.

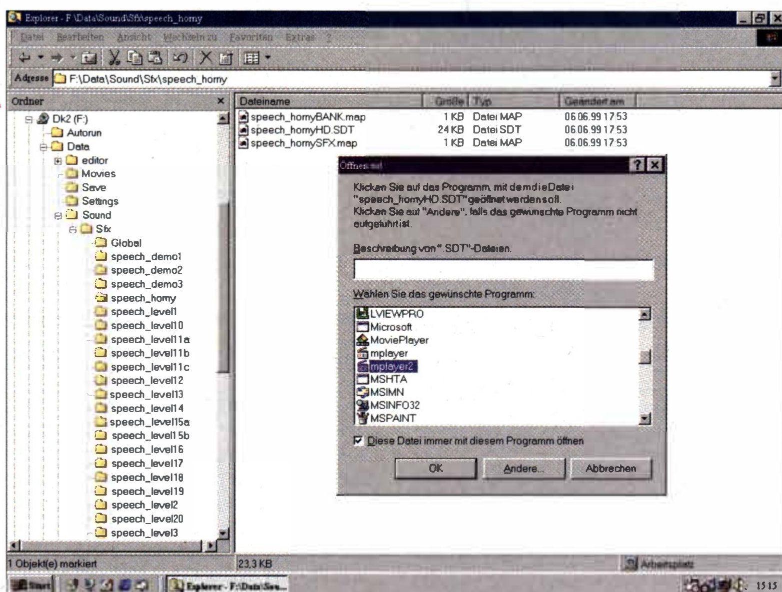
TIP 1: Einzelne Levels können Sie frei anwählen, wenn Sie das Spiel mit dem Parameter »-levelX« starten, wobei »X« die Nummer des Levels ist. Am einfachsten geht das mit einem Rechtsklick auf das Desktop-Icon. Im Kontextmenü wählen Sie »Eigenschaften« und gehen dort auf den Reiter »Verknüpfung«. Bei »Ziel« schreiben Sie hinter die Anführungszeichen dann »-levelX«. »Übernehmen« Sie, und starten Sie das Spiel per Doppelklick. Die Nummern der Kampagnenlevels sind »1« bis »20«, wobei die Levels »6«, »11« und »15« noch in »A« und »B« unterteilt sind. Die Geheimlevel heißen »secret1« bis »secret5«.

TIP 2: Mit unseren Cheatcodes haben Sie es wesentlich einfacher, Ihre Höhlen frei von spießiger Helden-Brut zu halten. Drücken Sie CTRL, ALT und C gleichzeitig, und geben Sie anschließend bei gedrückter SHIFT-Taste die folgenden Schummeleien ein.

Cheat	Wirkung
DONOTFEARTHEREAPER	Mission erfolgreich beenden
IBELIEVEITSMAGIC	alle Zauber
FITTHEBEST	alle Fallen
THISISMYCHURCH	alle Räume
FEELTHEPOWER	alle Kreaturen auf Level zehn
NOWTHERAINHASGONE	Karte aufdecken
SHOWMETHEMONEY	volle Schatzkammer

TIP 3: Wenn Sie sich ein Video Ihrer Wahl ansehen wollen, kopieren Sie die Datei »RAP.EXE« aus dem »\GERMAN«-Unterverzeichnis der Spiele-CD in ein separates Verzeichnis auf Ihrer Festplatte. Das gewünschte Video aus dem Verzeichnis »MOVIES« schieben Sie anschließend in den gleichen Ordner und benennen es in »RAP.TGQ« um. Mit einem Doppelklick auf die »RAP.EXE« erscheint Ihr Wunschfilm auf dem Monitor. Die Sounddateien auf der CD können Sie sich mit jedem beliebigen MP3-Player anhören. Falls er deren Endung ».SDT« nicht akzeptiert, benennen Sie sie einfach in ».MP3« um.

TIP 4: Damit Ihre Monster sofort nach dem Abwurf am Kampfplatz ins Geschehen eingreifen können, sollten Sie sie zuerst woanders absetzen. Jetzt warten Sie und nehmen Ihren Schergen



Dungeon Keeper 2: Alle Sprachsamples lassen sich mit dem Media-Player anhören.

wieder auf, kurz bevor er sich berappelt hat. Wenn Sie ihn nun ins Gefecht schmeißen, ist er sofort einsatzbereit.

TIP 5: Mischa Möller hat herausgefunden, daß Sie sich die Zeit ein wenig verkürzen können, die einige Zauber benötigen, um sich wieder aufzuladen. Drücken Sie dazu direkt nach dem Zauber [CTRL] und [S] zum Schnellspeichern und gleich anschließend [CTRL] und [L], um wieder zu laden. Wundersamerweise ist Ihr Zauberspruch sofort erneut einsatzbereit.

TIP 6: Um auch andere Kreaturen als Imps auf beliebigen Trampelpfaden abzusetzen, müssen Sie nach dem Geschöpf Ihrer Wahl einfach einen Imp dazu aufnehmen. Durch einen schnellen Doppelklick lassen sich nun beide absetzen, wo Sie wollen.

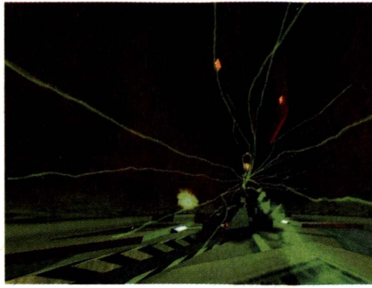
TIP 7: Michael Schmidt aus Erftstadt fängt die eindringenden Helden mit über Lava gebauten Steinbrücken. Locken Sie die Feinde darauf, und verkaufen Sie die Brückenteile vor und hinter ihnen. Mit angepaßten Kreaturen, wie beispielsweise den feuerfesten Salamandern, können Sie dann sogar relativ gefahrlos einen Angriff starten.

TIP 8: Mit dem Zauberspruch »Zusammenruf« läßt sich Geld sparen. Sie sollten ihn, außer in der Nähe Ihrer Schatzkammer, immer bestehen lassen. Dann kommt zwar trotzdem die Meldung über den Zahltag, Ihr Kontostand bleibt aber unverändert.

TIP 9: Eine höhere Auflösung als die standardmäßigen 800 mal 600 Pixel können Sie in der Windows-Registry aktivieren. Klicken Sie dazu auf »Start«, anschließend auf »Ausführen«, und geben Sie dort »REGEDIT« ein. Unter »HKEY_CURRENT_USER\Software\Bullfrog Productions Ltd\Dungeon Keeper II\Configuration\Video« finden Sie drei Einträge, die alle »Res Enabled« lauten. Ändern Sie deren Werte jeweils von »0« auf »1« um. Den entsprechend leistungsfähigen Rechner vorausgesetzt, können Sie jetzt im Spiel Auflösungen von bis zu 1600x1200 einstellen.

Half-Life (deutsche Version)

TIP 1: Wenn Ihnen die Perspektive in Valves Referenz-Shooter nicht gefällt, läßt sich dies leicht ändern. Erstellen



Half-Life: Mehr Übersicht im Ego-Shooter.

Sie, falls nicht schon vorhanden, im »\VALVE«-Unterverzeichnis die Datei »AUTOEXEC.CFG« mit einem Texteditor. In dieser geben Sie die Zeile »DEFAULT_FOV 120« ein, um mehr Übersicht zu haben. Höchstmöglicher Wert ist 170, der Standard beträgt 90. Experimentieren Sie ruhig ein bißchen herum, um Ihr Optimum zu finden.

TIP 2: Einen weiteren, äußerst nützlichen Trick sandte uns Falco Claus aus Talheim. Starten Sie das Spiel mit der Option »-console«, indem Sie auf das Desktop-Icon rechtsklicken und im Kontextmenü »Eigenschaften« wählen. Unter »Verknüpfung« tragen Sie im Feld »Ziel« hinter den Anführungszeichen »-console« ein. »Übernehmen« Sie, und starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick. Per [^]-Taste rufen Sie jetzt die Konsole auf. Dort tippen Sie »SV_CHEATS 1« ein, damit der Schummel-Modus aktiviert wird. Wenn Sie nun »/IMPULSE 357« eingeben, bekommen Sie für jede Ihrer Waffen ein Päckchen Munition, eine Batterie für den Schutzanzug und außerdem alle Waffen, die Sie noch nicht besitzen.

Hell-Copter

TIP 1: Sebastian Namyslo und Pavel Koc aus Hamburg haben zwei nützliche Cheats für Ubi-Softs Heli-Action herausgefunden. Geben Sie die Codes einfach als Spielernamen ein, und beachten Sie die Groß- und Kleinschreibung.

Cheat	Wirkung
KazzyMazzy	Missionen direkt anwählbar
ArtificialJack	Power-Armor

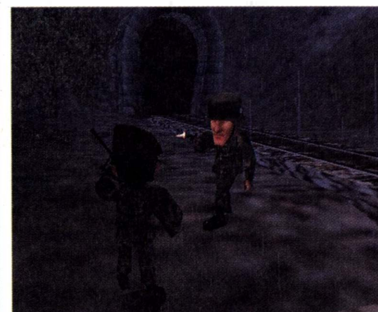
TIP 2: Mit den Windows-Tools können Sie Ihren Helikopter höllisch schnell aufrüsten. Spielen Sie dazu die erste Mission erfolgreich durch, und schreiben Sie sich Ihren Konto- und Punktstand auf. Mit dem Windows-Rechner können Sie diese Werte von »DEC« nach »HEX« umrechnen. Klicken Sie jetzt auf »Start« und dann auf »Ausführen«. Geben Sie dort »REGEDIT« ein, und gehen Sie zum Eintrag »HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\UBISOFT\HELLCOPTER\1.6«. Per Rechtsklick auf »gameconfig« öffnet sich das Fenster »Binärwert bearbeiten«. Suchen Sie die hexadezimalen Werte, die Sie ermittelt haben, und überschreiben Sie sie mit »FF FF FF«. Sobald Sie Ihre Kampagne fortsetzen, haben Sie so viele Punkte und Scheine auf dem Konto, daß es ein Leichtes ist, Ihre Maschine zu tunen.

Heroes of Might and Magic 3

Von Wanja Relitzki bekamen wir einen Tip für fortgeschrittene Multiplayer-Partien. Wählen Sie als Karte Necropolis und als Helden Galthran. Rekrutieren Sie Helden, die möglichst viele »billige« Kreaturen mitbringen. Diese wandelt Galthran per Transformer in Skelette um. Wenn ein Held beispielsweise 60 Gremlins mitbringt, haben Sie durch das Transformen billig und vor allem schnell 60 Skelette bekommen. Führen Sie diese Taktik konsequent fort. Wenn Sie erst einmal 1.500 Skelette haben, können auch Drachen nicht mehr viel gegen Sie ausrichten.

Hidden & Dangerous

Zusätzlich zu denen aus der Septemberausgabe haben wir weitere Cheats zur 3D-Ballerei von Take 2. Tippen Sie in einem beliebigen Menü »IAMCHEATER«, um den Schummelmodus zu aktivieren. Danach können Sie während des Spiels die folgenden



Hidden and Dangerous: Dieser Kopftreffer läßt unseren unverwundbaren Kämpfer kalt.

Codes eingeben. Zur Bestätigung hören Sie einen Klick. Falls Sie Version 1.1 oder höher besitzen, sollten Sie es mit »IWILLCHEAT« probieren.

Cheat	Wirkung
GAMEDONE	Mission erfolgreich beenden
NOHITS	unsterblich
ALLITEMS	alle Waffen mit voller Munition
GOODHEALTH	volle Gesundheit
KILLTHEMALL	alle Feinde werden getötet
OPENALLDOOR	alle Türen offen
RESURRECT	gibt Leben zurück
ENEMYF	zeigt alle Feinde vor Ihnen
ENEMYB	zeigt alle Feinde hinter Ihnen
FUNNYHEAD	große Köpfe
SHOWTHEEND	zeigt den Abspann
PLAYERCOORDS	zeigt Ihre Koordinaten an
QUICKLOAD	lädt letzten Spielstand
LARACROFT	andere Uniformen

Jagged Alliance 2

TIP 1: Einen kleinen Bug in Topwares Strategie-Thriller hat Peter Homrighausen aus Erkrath entdeckt. Legen Sie einen Ihrer Söldner parallel so nah wie möglich an die Tür oder Wand, durch die Sie hindurch wollen. Jetzt stellen Sie einen zweiten Kämpfer direkt neben ihn und lassen die beiden ihre Positionen tauschen. Auch ohne Schlüssel oder Dietrich haben Sie nun einen Mann in dem vorher unzugänglichen Raum.

TIP 2: Damit Sie im Stealth-Modus nicht wertvolle Aktionspunkte verschwenden, beherzigen Sie am besten den Rat von unserem Leser Benjamin Schemme aus Herne. Klicken Sie mit der linken Maustaste einmal an den Punkt, zu dem Ihr Söldner laufen soll. Jetzt aktivieren Sie mit [Z] den Schleichgang und bestätigen mit einem zweiten Mausklick den Weg. Ihr Kämpfer verbraucht dabei nur so viele APs wie bei normaler Fortbewegung.

TIP 3: Hannes Meier aus Klein Kordshagen fand heraus, daß Sie einen kaputten oder alten Gegenstand am besten ins Wasser werfen. Dann erscheint er nämlich wie neu an einem anderen Ort des Sektors wieder. Um ihn zu bekommen, müssen Sie nur den Sektor kurz verlassen und wieder betreten.

TIP 4: Auch Söldner mit zwei linken Händen können Sie zu Sprengstoffspezialisten ausbilden. Stellen Sie Ihnen einfach einen erfahrenen Kämpen zur Seite, der Ihrem Azubi immer wieder eine mit Zünder versehene Sprengladung reicht und wieder zurücknimmt. Mit etwas Geduld können Sie ihn so bis auf 99 Punkte bringen.

TIP 5: Die Moral Ihrer männlichen Helden können Sie im Freudenhaus in San Mona steigern. Einer Ihrer Männer gibt der Mamsell am Eingang 100 Dollar, damit er hineinkommt. Drinnen sucht er einen Schlüssel, mit dem er die Hintertüre öffnet und die anderen für umsonst hereinläßt. Dadurch kommen alle Ihre Kämpfer für wenig Geld in den Genuß der Dienstleistungen freundlicher Mädchen. Vergessen Sie dabei aber nicht, daß so ein Spaß Ihre Männer viel Energie kostet.

TIP 6: Gegenstände, die Sie in einem Sektor zurücklassen, sind normalerweise spätestens nach ein paar Tagen verschwunden. Anders ist das allerdings in Sektoren, die von Ihrer Miliz gesichert werden. Hier können Sie durchaus Teile lagern, die Sie im Moment stören, aber später vielleicht wichtig sind.



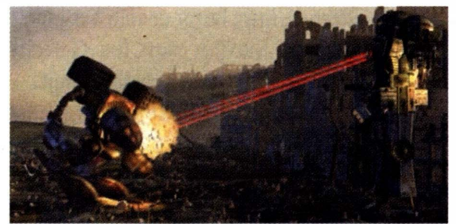
Jagged Alliance 2: Beim nächsten Klick geht Söldnerin Vicky sogar durch die Wand.

Lands of Lore 3

Leonid Sotnikov aus Würzburg entdeckte einen Bug in Westwoods Rollenspiel-Epos. Für das Lösen des Leuchter-Schieberätsels im weißen Turm erhalten Sie 550 Erfahrungspunkte. Wenn Sie einen der vier Leuchter wieder herausnehmen und ihn dann wieder an der richtigen Stelle einsetzen, steigt Ihr Punktekonto nochmals an. Diese Aktion können Sie beliebig oft wiederholen.

MechWarrior 3

Die Videos der spannenden Mech-Simulation von Microprose können Sie sich auch direkt von CD anschauen. Sie finden sie im Unterordner »\VIDEO«. Mit einem einfachen Doppelklick auf die Dateien sehen Sie die mächtigen Kolosse über den Bildschirm stampfen. Falls Sie keinen entsprechenden Videoplayer besitzen, finden Sie einen auf unserer CD.



MechWarrior 3: Alle Videos direkt von CD starten.

Midtown Madness

TIP 1: Um in Microsofts Städte-Hatz den starken Panoz GTR-1 freizuschalten, sollten Sie den Tip von Pierre Fenkart beherzigen. Fahren Sie den Stadtbus auf der Strecke »Autobahnblitz«, und blockieren Sie die Fahrbahn an der Ausfahrt Chinatown, indem Sie sich querstellen. Nachdem sich alle Gegner an Ihnen die Zähne ausgebissen haben, können Sie ganz gemütlich das Rennen nach Hause fahren.

TIP 2: Alle Autos freischalten können Sie, indem Sie im Tourmodus ein neues Spiel starten, den vorgegebenen »DRIVER X« als Spieler angeben und den New Beetle als Wagen auswählen. Beenden Sie aber sofort nach Rennbeginn das Spiel, und öffnen Sie mit einem Texteditor die Datei »Player0.sav« im »\Players«-Unterverzeichnis Ihres Spieleordners. Überschreiben Sie den Wert »vpbug« mit »vppanoz«, und speichern Sie ab. Sobald Sie wieder ein neues Spiel starten, haben Sie alle Wagen zur Verfügung.

TIP 3: Im Multiplayer-Modus können Sie ganz einfach mit allen Autos fahren. Klicken Sie dazu auf »Bereit« und anschließend auf »Fahrzeug wech-



Midtown Madness: Per Cheat geht's von Anfang an im LKW durch Chicago.

seln«. Jetzt wählen Sie ein Fahrzeug Ihrer Wahl aus, egal ob gesperrt oder nicht, und warten ohne weitere Aktionen, bis der Server das Spiel startet.

NBA Live 99

Für EA Sports' Basketball-Referenz haben wir zwei nagelneue Schummeleien für Sie, mit deren Hilfe sich interessante versteckte Funktionen aktivieren lassen. Im Fenster zur Mannschaftsauswahl geben Sie »PLAYGROUND« ein, um mit kompletten Mannschaften im Hinterhof spielen zu können. Wollen Sie statt dessen ins geheime Internetsetup gelangen, tippen Sie »ILOVEFLAG« im Hauptmenü ein und klicken anschließend auf »Multiplayer«.

Need for Speed 4

TIP 1: Wenn Sie im Rennspiel-Hit von Electronic Arts in der Verfolgerrolle sind, sollten Sie nur ein Auto der Gruppe »A« wählen. Die Gegner fahren nämlich alle auch nur Wagen der Gruppe des Spielers, Ihre netten Kollegen von der Polizei sitzen jedoch häufig in wesentlich hochwertigeren Fahrzeugen. Da Sie diese während des Spiels auch besteigen können, erhöhen sich so Ihre Chancen.

TIP 2: Auch virtuelle Karrieren profitieren von brachialer Rücksichtslosigkeit. Sollten Sie in einem Rennen keine Chance mehr auf den Sieg haben, drücken Sie als letzten Ausweg die Reset-Taste Ihres Computers. So können Sie die automatische Speicherung wirkungsvoll umgehen. Für mögliche Datenverluste übernehmen wir allerdings keine Haftung.

TIP 3: Christian Noppert aus Schirnding bringt noch ein bißchen mehr Atmosphäre auf Ihren Bildschirm. Im Unterordner »\Data\Tracks« befinden sich die Dateien »Tr.txt«, »TrnW.txt«, »TrW.txt« und »TrN.txt«, die sich allesamt mit einem Texteditor öffnen und bearbeiten lassen. Im Abschnit »[SPECIAL]« können Sie durch Ersetzen der »0« durch eine »1« verschiedene Effekte, wie Feuerwerke, Meteoriten oder Nebel aktivieren. Allerdings müssen Sie die Änderungen bei jeder der vier Dateien vornehmen, damit sie wirksam werden.

TIP 4: Sobald Sie die Europa-Tour bestanden haben, können Sie auf sehr einfache Weise zu Geld kommen. Melden Sie sich für ein Rennen an, bei dem Sie Teilnahme-Gebühr bezahlen müssen. Direkt nach dem Start geben Sie auf und kassieren das Preisgeld für den letzten Platz. Da dies immer mindestens 500 $ mehr sind als die entrichtete Gebühr, sind Sie bald ein reicher Mann.



Need for Speed 4: Nachts sehen Zusatzeffekte am schönsten aus.

TIP 5: Wenn Sie im Arcade-Modus »SKYVIEW« eingeben, wird während des Replays des Rennens häufig in die Vogelperspektive umgeschaltet.

TIP 6: Sobald Sie als Spielernamen »ND 4 SPD« angeben, haben Sie im Verfolgungsmodus alle Strecken gemeistert. Dieser Tip stammt von Robert Wichelmann und Thorben Vogt.

Outcast

TIP 1: Allerlei wichtige Einstellungen für das Spiel finden Sie im Unterordner »\OC« des Spieleverzeichnisses in

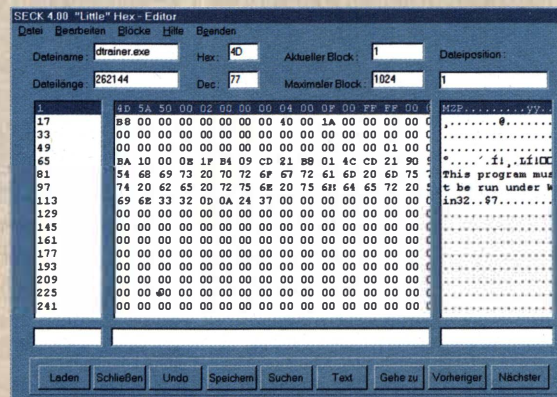


Auf Bonus-CD: witzige Outtakes

Hex-Editoren

Zum Manipulieren von Dateien benötigen Sie oft einen Hex-Editor. Zum Beispiel das Savegame Editor Construction Kit (SECK), dessen Shareware-Version Sie auf unserer Bonus-CD im Menü »Programme« finden. Um damit einen unserer Hex-Cheats auszuprobieren, sollten Sie folgende Punkte unbedingt berücksichtigen:

1. Legen Sie von der zu manipulierenden Datei immer eine Sicherungskopie an. So vermeiden Sie, daß bei einem eventuellen Malheur der mühsam erarbeitete Spielstand futsch ist – einfach zurückkopieren.
2. Starten Sie SECK, aktivieren Sie den Editor im Menüpunkt »Tools« und laden Sie über »Datei/Öffnen...« die zu bearbeitende Datei ein.
3. Suchen Sie die zu ändernde Zeichenfolge (oder Teile davon) über »Bearbeiten/Suchen«.
4. Prüfen Sie, ob eine Hexadezimal- oder Dezimalzahl gemeint ist. Sie können mit dem enthaltenen Hex-Dez-Umwandler (zu finden im Hauptscreen im »Tools«-Menü) auch Zahlen umrechnen lassen. Stellen Sie im Display den Modus der bekannten Ziffernfolge ein (Hex oder Dez), tippen Sie die Zahl, und klicken Sie dann im Display einfach noch einmal auf Hex/Dez.
5. Markieren Sie die zu bearbeitenden Einträge in der untersten Zeile. Sie können sie nun einfach mit den Cheat-Werten überschreiben.
6. Vergessen Sie nicht, die Datei vor dem Verlassen des Hex-Editors wieder abzuspeichern.



Mit dem Hex-Editor des SECK können Sie Save-Dateien und Exe-Files manipulieren. Legen Sie aber vorher eine Sicherheitskopie an.

```
OUTCAST.ini - Editor
Datei  Bearbeiten  Suchen  ?
Sink_platform_amplitude5=100.000000
Sink_platform_amplitude4=200.000000
Sink_platform_amplitude3=150.000000
Sink_platform_amplitude2=100.000000
Sink_platform_amplitude10=0.000000
Sink_platform_amplitude1=50.000000

[SimpleGun]
Weight_of_bullet=0.010000
Speed_of_bullet_min=90.000000
Speed_of_bullet_max=110.000000
Reloadtime_of_bullet=20000
RecoilElasticity=4.000000
Recoil=15.000000
MaximumRecoil=15.000000
Load_critical_level=3
Lifetime_of_bullet=20000
Friction_of_bullet=0.000000
Damage=110.000000
Burst_Size_Level_3=24
Burst_Size_Level_2=12
Burst_Size_Level_1=6
BulletRadius=10.000000
AmmoBox=10.000000
```

Outcast: In der Outcast.ini passen Sie das Spiel an.

der Datei »OUTCAST.INI«. Erstellen Sie vor einer Veränderung aber unbedingt eine Sicherheitskopie, da Sie die Größe der Datei auf keinen Fall verändern dürfen, um die Stabilität des Spiels nicht zu beeinflussen. Ändern Sie aus diesem Grund die Einstellungen nur durch Verschieben der Punkte. Wenn ein Wert von »10.000000« zum Beispiel zehn Zorkins bedeutet, dann sind 1000.0000 entsprechend 1.000 der fremden Währung. Die nützlichsten Werte haben wir für Sie zusammengestellt.

Abschnitt [Bonuses]	
Money	Startkapital
Life	Lebensenergie eines Medipacks
MoneyChest	Bonus für einen Geldsack

Abschnitt [Simple Gun]	
Burts_Size_Level_(x)	Menge der Kugeln im Magazin bei Waffe mit Level (x)
BulletRadius	Reichweite der Kugeln
AmmoBox	Inhalt einer Munitionskiste
Damage	Schaden eines Treffers

Abschnitt [Human]	
HeroDamageScale	bei »00000000« ist Cutter unverwundbar

In den Abschnitten »[Damage]« und »[Recreators]« können Sie die Werte auf »0« setzen, um Cutter vor Schäden zu bewahren, oder damit die Fühler keine Rohstoffe benötigen, um Munition herzustellen. Im Abschnitt [WeaponMerchant] sollten Sie alle Werte auf 10.000000 stellen, damit die Gegenstände nur zehn Zorkins kosten.

TIP 2: Einen interessanten Weg, durch eine verschlossene Tür zu kommen, hat unser Leser Benjamin Kluck herausgefunden: Stellen Sie Cutter so vor die Tür, daß der linke Arm in der Tür verschwindet. Nun nehmen Sie ein F-LINK in die Hand, lassen es fallen und aktivieren es sofort. Cutter steckt nun ein Stück in der Tür. Wiederholen Sie die Aktion, bis unser Held auf der anderen Seite herauskommt.

Rage of Mages 2

Den Cheatmode für CDVs Rollenspiel-Echtzeit-Mix aktivieren Sie, indem Sie auf der Karte [ENTER] drücken, dann »##Coward« eingeben und wieder mit [ENTER] bestätigen. Jetzt können Sie in gleicher Weise die in der Tabelle angegebenen Schummeleien eingeben. Achten Sie dabei auf Groß- und Kleinschreibung sowie Leerzeichen.

Cheat	Wirkung
#modify self +god	unsterblich
#modify army +god	ganze Party unverwundbar
#modify self+spell	alle Zaubersprüche für Ihre Figur
#modify army +spell	alle Zauber für die ganze Party
#create gold	extra Gold
#show map	deckt Karte auf
#victory	Mission gewinnen
#killall	tötet alle feindlichen Einheiten

Recoil

Ein Easteregg zur actionreichen Panzerei von Electronic Arts hat Michael Langner aus Leipzig entdeckt. Schießen Sie in der zweiten Mission im ersten Feldzug auf die kleinen roten Lampen vor dem Kraftfeld beim Befehlsstand. Unter dem Haus gegenüber finden Sie nun einen Gang mit Tor, durch das Sie hindurchfahren können. Am anderen Ende schießen Sie auf das Schild »FKK Strand«, um zwei badende Schönheiten zu bewundern. Im flachen Wasser finden Sie zusätzlich noch einige Munition.



Recoil: Eine junge Dame im Wasser ist eine nette Abwechslung im Kampf um die Zukunft.

Requiem

Simon Bergbauer sandte uns weitere Cheatcodes für den jenseitigen Shooter von 3DO. Rufen Sie mit [ENTER] die Konsole auf, und geben Sie anschließend die Codes aus der Tabelle ein.

Cheat	Wirkung
CSROSARY	alle Zauber
CSTIME (n)	Zeit verändern (n=Zahl; Norm=100, max=200)
CSBACK	Neustart des Levels

Re-Volt (Demo)

Im Unterverzeichnis »\REVOLT\CARS« Ihres Spieleverzeichnisses finden Sie für jeden Wagen einen weiteren Unterordner. Öffnen Sie die jeweilige »PARAMETERS.TXT« mit einem Texteditor. Dort können Sie verschiedene Einstellungen vornehmen. Die drei wichtigsten haben wir für Sie im Folgenden aufgelistet.

Parameter	Funktion
ACC	Beschleunigung
TOPSPEED	Höchstgeschwindigkeit
TPAGE	Wagentextur (beliebige BMP-Datei)

Starfleet Command

TIP 1: Stellen Sie am Anfang jeder Mission die Schilde auf maximales Wiederaufladen (im Energiemenü).

TIP 2: »Überladene« Torpedos stehen erst nach langer Wartezeit zur Verfügung. Sie sollten die Geschosse daher nur zum Beginn eines Einsatzes überladen, wenn die Feindschiffe noch weit genug entfernt sind. Sobald die Projektile abgefeuert wurden, stellen Sie wieder auf »normal« um.

TIP 3: Ein hohes Tempo ist nur bei Aufholjagden oder über große Distanzen wichtig. Sobald Sie kämpfen, sollten Sie die Geschwindigkeit drosseln – das macht Ihr Schiff wendiger, und Sie sparen Energie für die übrigen Systeme.

Star Wars Episode 1: Racer

Nachdem Sie in Lucas Arts nagelneuem Rennspiel die erste Runde der Ando-Prime-Strecken hinter sich gebracht haben, sollten Sie einen Blick auf die Zelte



Star Wars Racer: Solch knappen Gefechten können Sie sich mit unserem Tip entziehen.

am Start legen. Hanno Müller hat nämlich entdeckt, daß sich beim dritten auf der linken Seite ein Durchgang in den Berg öffnet. Mit etwas Übung können Sie im Tunnel Zeit gutmachen.

T.A. Kingdoms

Auf Grund einer noch nicht ganz ausgereiften Beta-Version hat sich in unsere Komplettlösung aus der Septemberausgabe ein kleiner Fehler eingeschlichen. Leser Jan Wolff aus Berlin war aufmerksam genug, ihn zu bemerken. Es ist durchaus möglich, eigene Gebäude wieder abzureißen. Benutzen Sie dazu die Kombination der Tasten [CTRL] und [D].

TOCA 2

Damit die Renner von Codemasters schneller beschleunigen, sollten Sie während des Gasgebens leicht hin- und herlenken. Gerade beim Start und aus Kurven heraus ist dies wirkungsvoll.

Top Gun: Hornet's Nest

Wenn es Ihnen zu lange dauert, alle Missionen der Flugsimulation von Microprose selbst durchzuspielen, sollten Sie den Trick von Benedikt Verweyen aus Münster probieren. Sobald Sie als Pilotennamen »BUYTHEFARM« eingeben, haben Sie alle Aufträge erledigt und können sie einzeln anwählen.

Die Völker

TIP 1: Nicht ganz fair, aber um so wirkungsvoller ist der Tip von Martin Siebenförchen aus Österreich zum Aufbaugewusel von Neo. Schließen Sie vor einem geplanten Angriff erst einmal Frieden mit dem zukünftigen Gegner. Jetzt können Sie nämlich in aller Ruhe Ihre Einheiten mitten auf seinem Dorfplatz postieren, bevor Sie einen Überraschungsangriff starten.

TIP 2: Auch ohne ein offizielles Friedensangebot können Sie schnell den Standort des Gegners herausbekommen. Maximilian Pfahl aus Neustadt speichert dazu einfach ab, schließt dann Frieden und lädt anschließend den alten Spielstand.

Wet Attack

TIP 1: Durch tiefgehende Nachforschungen hat Stephan Helm aus Leipzig die Cheatcodes zum spielbaren Blondinenwitz von CDV herausgefunden. Sobald Sie die während des Spiels bei gehaltener [SCROLL LOCK]-Taste eingeben, entfalten sie ihre Wirksamkeit.



Wet Attack: Bei dieser Anzahl an Freiern steigt der Kontostand rapide.

Cheat	Wirkung
FREEBEER	stark erhöhter Kundenansturm
JACKPOT	eine Million mehr auf dem Konto
LIKEARABBIT	Uhr läuft schneller
MAKEITFASTER	Spiel läuft schneller

TIP 2: Im 3D-Modus gelten die Codes der folgenden Tabelle.

Cheat	Wirkung
ARMAGEDDON	zerstört alle Gegnerschiffe
BOMBERMAN	ein Schuß zerstört jeden Gegner
DIFFUSE	unverwundbar
FREEZE	friert Gegnerschiffe ein
PEACE	Gegner bleiben inaktiv

TIP 3: Per Hex-Editor können sie noch ein paar Mark dazuverdienen. Laden Sie dazu ein Savegame in den Editor, und gehen Sie zum Offset »5B06«. Ändern Sie ihn in »FF« um, und schon sind Sie ein reicher Mann.

X-Beyond the Frontier


Auf Bonus-CD: kompakte Sternenkarte

Sobald Sie in Egosofts Weltraum-Simulation etwas fortgeschritten sind und Ihre Laderäume erweitert haben, können Sie einen Bug des Spiels zu Ihrem Vorteil nutzen. Steuern Sie dazu die nächste Handelsstation an, und kaufen Sie möglichst viel einer teuren und seltenen Ware ein. Deren Preis steigt dadurch beträchtlich, was Sie sofort dazu nutzen, sie wieder mit Gewinn zu verkaufen. Diesen Vorgang können Sie beliebig oft wiederholen. GUN

Tips & Tricks: Bis zu 1.000 Mark Belohnung!

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Tips&Tricks-Seiten. Vom kleinen Cheat oder Kurztip bis hin zur mehrseitigen Komplettlösung eines aktuellen Spielehits ist uns alles willkommen. Für aufwendige Lösungen mit Screenshots, Karten oder anderem Material landen bei Veröffentlichung bis zu 1.000 Mark auf Ihrem Bankkonto.

Damit wir Ihre Einsendung verwenden können, müssen Sie vier Spielregeln beachten:

- Der Beitrag muß von Ihnen stammen.
- Die Lösung darf nur unserem Verlag vorliegen. Bei größeren Texten geben wir Ihnen Bescheid, ob wir sie veröffentlichen können.
- Schicken Sie uns größere Beiträge bitte auf Diskette(n). Speichern Sie Texte möglichst im Word- oder ASCII-Format (»MS-DOS-Text«), und legen Sie einen Ausdruck des Textes bei. Bilder und Karten sind uns als GIF-, TIF- oder PCX-Dateien willkommen.
- Senden Sie Ihr Werk an:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Tips & Tricks
Brabanter Str. 4
80805 München
oder an:
tips@gamestar.de

Mit 32 Tips und Taktiken zum Erfolg

Unreal Tournament

Besser kämpfen gegen Freunde und Bots – dank unserer Waffenkunde und Tips.

Nicht nur in den Weiten des Internets oder im lokalen Netzwerk macht Epics 3D-Action-knüller Unreal Tournament einen Heidenspaß – auch im Solomodus gegen computergesteuerte Bots sorgt das Spiel für schnellen Puls und leuchtende Augen. In ausführlichen Redaktions-Sessions haben wir recherchiert, wie Sie KI-Krieger und menschliche Opponenten am besten besiegen.

Allgemeine Tips

LEVELS *kennenlernen*

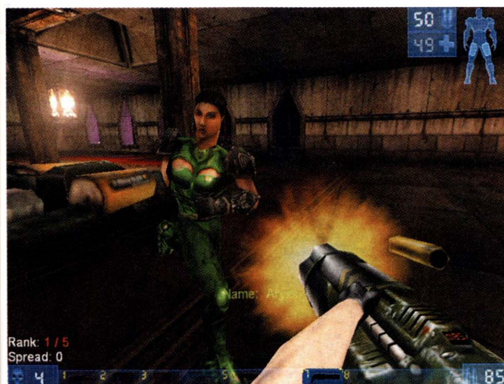
TIP 1: Lernen Sie die Levels auswendig. Sie müssen wissen, wo die guten Waffen liegen, welches Extra an welcher Stelle ist und wie Sie am einfachsten dorthin kommen. Wenn sie besonders schwierig zu erreichen sind – etwa nur durch einen gewagten Sprung –, dann üben Sie das ohne Gegner. Achten Sie auf Verstecke, aus denen heraus Sie die Kontrahenten per Scharfschützengewehr erledigen können. Wenn Sie alleine spielen, können Sie vor dem Start ohne Gefahr durch den Level schweben, und die Karte erkunden.

HÖREN *statt sehen*

TIP 2: Sie sollten genau wissen, welchen Klang jede Aktion auslöst. Achten Sie etwa darauf, aus welcher Richtung gerade der Schuß einer besonders kräftigen Waffe zu hören war, und gehen Sie nur ganz vorsichtig dorthin. Achten Sie auf Ausrufe der menschlichen Mitstreiter, und vor allem der Bots, die besondere Situationen auf ganz bestimmte Weise kommentieren – etwa ein »Incoming«, wenn der Feind in Ihre Capture-the-Flag-Basis stürmt.

TARNFARBEN *statt grellem Outfit*

TIP 3: Rote oder grüne Farben wirken an Ihrer Spielfigur zwar schick, ziehen die Aufmerksamkeit menschlicher Gegner aber magisch auf sich. Ein dezenter Erdton ist dagegen viel schwieriger zu erkennen und bringt Ihnen locker ein paar Zehntelsekunden Vorsprung beim Schießen ein.



Tip 3: Bunte Kleidung sieht cool aus – zieht aber Treffer an.

Kleine Waffenkunde

IMPACT *Hammer*

TIP 4: Impact Hammer – die Notlösung. Das Bolzenschußgerät haben Sie immer dabei, außerdem braucht es keine Munition. Leider funktioniert es nur im Nahkampf. Im primären Schußmodus sollten Sie das Gerät erst für knapp zwei Sekunden aufladen und dann loslassen, im sekundären beschädigt es den Gegner schnell und mit hoher Frequenz, aber nur sehr schwach.



Mit Bolzen **SPRINGEN**

TIP 5: Mit dem Impact Hammer können Sie »Rocket-Jumpen«: Laden Sie das Gerät im primären Schußmodus auf, feuern Sie auf den Boden, und springen Sie gleichzeitig – schon hüpfen Sie besonders hoch und erreichen eine sonst nicht zugängliche Ebene, nehmen aber mittelschweren Schaden.

Die **ENFORCER**

TIP 6: Enforcer – die Basiswaffe. Die tragen Sie in der Faust, wenn das Spiel startet. Im ersten Feuermodus ein sehr genaues Kampfgerät, im zweiten weniger präzise, dafür aber mit doppelter Schußfrequenz. Bis zu einer mittleren Entfernung sollten Sie grundsätzlich den sekundären Modus bevorzugen. Das gilt auch, wenn Sie zwei dieser Pistolen besitzen.



Die **BIOSLUDGE**

TIP 7: Biosludge – explosiver Schleim. Im primären Feuermodus ploppt giftgrüner Schleim aus dieser Waffe, im sekundären sammelt er sich zu einem großen Tropfen. Der Giftschleim detoniert beim Gegnerkontakt sofort, sonst nach wenigen Sekunden. Damit können Sie beispielsweise bei schneller Flucht rückwärts den Boden verminen. Insgesamt ist die Biosludge aber keine gute Waffe – suchen Sie lieber eine bessere.



Die **ASMD**

TIP 8: ASMD – der Schubser. Das besondere an der ASMD ist, daß Sie den Gegner damit ein ordentliches Stück zurückstoßen. Das ist nicht nur in der Nähe von Abgründen praktisch, sondern auch, wenn er eine Nahkampfwaffe hat. Außerdem erschwert es ihm das Zielen – selbst treffsichere Kontrahenten können Sie mit der ASMD stören. Im zweiten Modus ist die Schußfrequenz niedriger, Treffer richten aber mehr Schaden an.



Groß **EXPLODIEREN**

TIP 9: Mehr Erfolg erzielen Sie per ASMD mit einem bereits aus Unreal bekannten Trick. Feuern Sie erst im sekundären, dann sofort mit dem Hauptmodus


Tip 9: Erst sekundär, dann primär – mit der ASMD können Sie besonders große Energieexplosionen auslösen.

auf die davonfliegende Energiekugel – die leicht violette Folge-Explosion ist besonders zerstörerisch.

PULSE Gun

TIP 10: Pulse Gun – das Plasmagewehr. Schießt wahlweise mit grünen Energiekugeln oder einem langen Strahl. Die Pulse Gun ist eine der besten Waffen in Unreal Tournament. Die Bots bevorzugen fast immer den zweiten Schußmodus – menschliche Spieler schießen meist weniger genau und sollten deshalb auf größere Entfernung lieber die normale Feuerart nutzen.



Der RIPPER

TIP 11: Ripper – fliegende Scheiben. Je nach Schußmodus prallen die Scheiben des Rippers mehrmals an Wänden ab, oder sie explodieren beim Einschlag. Die erste Betriebsart richtet mehr Schaden an, allerdings verletzen Sie sich dabei leicht selbst. Nutzen sollten Sie ihn vor allem gegen schwer bewaffnete Gegner, gegen die Sie sonst keine Chance hätten – mit etwas Glück reißen Sie die noch mit ins virtuelle Grab.



Die MINIGUN

TIP 12: Minigun – das Maschinengewehr. Es arbeitet im sekundären Schußmodus viel effektiver, muß aber erst anlaufen und verbraucht deutlich mehr Munition. Trotzdem ist er fast immer vorzuziehen – gerade im Deathmatch, wo es vor allem um schnelle »Frags« geht.



Die FLAK Cannon

TIP 13: Flak Cannon – der Mörser. Auf die primäre Feuerart fliegen kleine Schrapnelle daraus hervor, die auf nahe Feinde fast immer sofort tödlich wirken. Die Schrapnelle prallen an allen Flächen ab, Sie können mit dieser Waffe also »um die Bande« schießen – etwa an Ecken. Der zweite Schußmodus ist indirekt eher gegen weiter entfernte Gegner oder Feinde in Deckung empfehlenswert.



Der ROCKET Launcher

TIP 14: Rocket Launcher – der Raketenwerfer. Wahlweise verschießen Sie damit bis zu sechs Raketen oder Granaten gleichzeitig. Mit dem Rocket Launcher arbeiten Sie vor allem dann effektiv, wenn Sie die Levels gut kennen. Dann läßt sich das Gerät beispielsweise vor einer als Kampftreffpunkt berüchtigten Stelle aufladen.



GEZIELTER schießen

TIP 15: Normalerweise streut der Rocket Launcher seine Geschosse in die Breite. Um die Raketen trotzdem konzentriert auf einen Punkt loszulassen, müssen Sie erst den Primär-, und dann gleichzeitig den Sekundärfeuerknopf drücken.

UMGEBUNG mit einbeziehen

TIP 16: Feinde nehmen auch dann Schaden, wenn die Raketen nur in ihrer Nähe detonieren. Schießen Sie deshalb nicht genau auf Ihre Kontrahenten, sondern in Richtung der Füße oder sogar direkt vor ihnen auf den Boden. Der Beschädigungsradius wirkt sich auch aus, wenn die Projektile eine Wand treffen. Entfernen Sie sich von Mauern, sobald ein Gegner mit dem Raketenwerfer auf Sie feuert – Sie können den Geschossen dann leichter ausweichen.

Im TAKT springen

TIP 17: Wenn Sie jemand mit dem Raketenwerfer beharkt, macht er das meist mit einem bestimmten Rhythmus. Versuchen Sie den aufzunehmen und kurz vor Beschuß in die Luft zu springen – dann können Sie den Explosionen viel lässiger ausweichen.

SCHARF bewachen

TIP 18: Rifle – das Scharfschützengewehr. Verfügt nur über einen Feuermodus, mit dem anderen schalten Sie das Zielvisier ein. Vor allem in Capture-the-Flag-Einsätzen können Sie damit lästige Verfolger des eigenen Flaggenfängers aus weiter Distanz ausschalten.



GEPLANTER Treffer

TIP 19: Beim Zielen auf rennende Gegner sollten Sie das Fadenkreuz nicht mitziehen, sondern das Opfer reinrennen lassen. Etwa, wenn Ihr eigentliches Ziel einen Dritten erledigt hat, und es dann die fallengelassene Waffe aufnehmen will – Peng!

Alle WEG

TIP 20: Redeemer – die Riesenrakete. Im primären Schußmodus arbeitet diese Waffe nach dem Prinzip »Fire and Forget«, im sekundären können Sie aus einer Sprengkopfkamera selbst lenken. Allerdings ist Ihre Spielfigur währenddessen möglichen Angriffen hilflos ausgesetzt – wir empfehlen deshalb die erste Abschußart.



Ballern mit EFFEKT

TIP 21: Was soll's denn sein – der Raketenwerfer oder doch lieber der Ripper? Die Tabelle zeigt, wie viele Gesundheitspunkte ein Treffer auf den Torso eines Gegners ohne Schilde oder Rüstung abzieht. Bei Waffen mit Streuwirkung wie dem Rocket Launcher oder der Flak Cannon gehen wir von Volltreffern aus, bei zwei Enforcer-Pistolen verdoppelt sich auch der angerichtete Schaden. Die Werte gelten für den Spielmodus »Normal«, auf »Hardcore« verursachen die Schießprügel 50 Prozent mehr Gesundheitsverlust. Der Redeemer ist immer tödlich.

50 Prozent mehr bei HARDCORE

Taste	Waffe	Primär	Sekundär
1	Impact Hammer	60	2
2	Enforcer	17	17
3	Biosludge	39	100
4	ASMD	40	46
5	Pulse Gun	20	6
6	Ripper	30	32
7	Minigun	9	9
8	Flak Cannon	80	70
9	Rocket Launcher	75	93
0	Rifle	45	–

0766

Klüger umgehen mit Extras

Spielen mit **UHR**

TIP22: Spielen Sie mit einer gut sichtbaren Uhr auf dem Schreibtisch – dann können Sie genau abpassen, wann ein frisch aufgenommenes Extra wieder auftaucht, und es erneut einsacken. Waffen und Munition erscheinen nach 30 Sekunden wieder, die Werte für Extras finden Sie in der Tabelle.

Gegenstand	Wirkung	Wartezeit
Health Vial	Gesundheit +5	20
Health Pack	Gesundheit +20	20
Big Health	Gesundheit +100	90
Thug Pads	Rüstung +50	30
Body Armor	Rüstung +100	30
Shield Belt	Rüstung +150	55
Anti-Grav-Boots	Sprungstiefel	30
Invisibility	45 Sek. unsichtbar	90
Damage Amplifier	28 Sek. Schadensverstärker	110
Redeemer	Fernlenkrakete	55

UNSICHTBAR *in der Mitte*

TIP 23: Eine besonders tödliche Kombination ist Unsichtbarkeit mit Scharfschützengewehr. Suchen Sie sich einen Ort mit gutem Ausblick über den Level, und Sie können Ihre Gegner aus der Entfernung fast gefahrlos der Reihe nach ausschalten.

EXTRAS *wegnehmen*

TIP 24: Schilde, Rüstungen und Sprungstiefel können Sie auch dann aufnehmen, wenn Sie das Extra schon haben und eigentlich nicht mehr nutzen können. Schnappen Sie sich den Gegenstand trotzdem – dann kriegt ihn kein Gegner.

SCHADEN *verstärken*

TIP 25: Den Damage Amplifier sollten Sie vor allem mit Waffen einsetzen, die eine breite Streuwirkung haben oder sehr schnell schießen. Besonders schöne Erfolgserlebnisse erzielen Sie mit der Pulse Gun und der Flak Cannon.



Tip 25: Pulse Gun und Damage Amplifier – eine perfekte Kombination für besonders viele Frags.

Überall **BEAMEN**

TIP 26: Mit dem Translocator können Sie sich nicht nur quer durch den Level beamen, sondern auch ansonsten nicht zugängliche Orte erreichen. Dazu ploppen Sie den Empfänger an die gewünschte Stelle, anschließend wird gebeamt – und schon sind Sie am Zielort.

Spezial-Tricks gegen Bots

Immer **BEWEGEN**

TIP 27: Bots kämpfen gut, aber nicht perfekt. Bei höheren Einstellungen auf der »Base Skill«-Skala müssen Sie nur damit rechnen, daß die KI-Kämpfer schneller reagieren und genauer zielen – auf neue Taktiken müssen Sie sich nicht einstellen. Für Sie heißt das: Je klüger der Bot, desto mehr müssen Sie in Bewegung bleiben. Sie brauchen für die Profi-Computergegner auf jeden Fall die besten Waffen und möglichst viel Rüstung und Schilde.

Sichere **TREFFER**

TIP 28: Besonders anfällig sind die Bots gegenüber der Flak Cannon. Die computergesteuerten Kämpfer bleiben beim Schießen gewöhnlich stehen. Da ist die Flak-Kanone besonders effektiv, weil sie mit voller Breitseite trifft und mit beinahe jedem Schuß maximalen Schaden anrichtet.

ANGST *ausnutzen*

TIP 29: Bots fürchten sich vor dem Raketenwerfer. In den Bewegungsalgorithmen der Computer-Gegner ist einprogrammiert, daß sie sich vor einem gezückten Rocket-Launcher möglichst weit zurückziehen. So haben sie mehr Zeit, noch auszuweichen – und den Nachteil, an Wände zu stoßen. Das ist Ihre Chance: Sie können die Gegner regelrecht in Ecken bugsieren, oder mit einem Treffer gegen die Wand ausschalten – die Raketen richten auch im Detonationsbereich noch ausreichend Schaden an.


Tip 29: Per Raketenwerfer bringen Sie Bots in die Ecke, dann mit drei bis vier Geschossen um die Ecke.

FLAGGE *fangen*

TIP 30: Bei Capture-the-Flag-Partien sollten Sie Ihren computergesteuerten Teamkollegen andere Befehle als die vorgegebenen erteilen. Zu Beginn der Partie agiert die Hälfte Ihres Trupps defensiv, die andere sucht aktiv nach der gegnerischen Flagge oder folgt Ihnen. Besonders gut stellen die Bots sich dabei aber nicht an. Erteilen Sie allen Gefährten das Kommando »Defend«, und holen Sie die Fahne selbst – Menschen können das besser.

BEFEHLE *ändern*

DUCKEND *schießen*

TIP 31: Bots haben manchmal Probleme, auf geduckte Gegner (normalerweise [C]-Taste) zu schießen. Nutzen Sie das, und gehen Sie – vor allem im Nahkampf – öfters mal auf Tauchstation in die Knie.

Cheatcodes

SICHERER *Solo-Sieg*

TIP 32: Mit Cheat-Codes kommen Sie in Unreal Tournament nur im Solomodus weiter, in echten Multiplayer-Partien sind die kleinen Schummeleien nicht erlaubt – sonst würden die Ergebnisse schließlich allzusehr von der tatsächlichen Kampfstärke der Beteiligten abweichen. Um den Cheat anzuwenden, drücken Sie im Level die [TAB]-Taste und tippen den entsprechenden Befehl ein; [RETURN] löst den hilfreichen Schummelcode anschließend aus. PS

Eingabe	Wirkung
God	Unverwundbarkeit
Playersonly 1	alles außer Spieler friert ein
Allammo	999 Munition für jede gesammelte Waffe
Fly	der Spieler schwebt
Walk	hebt »Fly« auf

Reiseführer durch Na Pali

Unreal Addon

Im Auftrag von Aliens kehren Sie auf den Planeten der Skaarj, das schöne Na Pali, zurück. Wir sagen Ihnen, wie Sie die Action-Fortsetzung meistern.

Das Unreal-Addon Return to Na Pali von GT bietet neben einigen neuen Waffen und Gegnern anspruchsvolle Missionen. Wir beschreiben den Weg durch die Levels und die Orte, an denen Sie Waffen und Ausrüstung finden. Wenn Sie unterwegs auf neue Gegnertypen treffen, gibt's im Text kurze Tips zu den Biestern.

1. Die Abendfälle

AUS-RÜSTUNG *sammeln*

TIP 1: Sammeln Sie im Startraum die ersten Vorräte ein. Draußen finden Sie im linken Raum die Automag. Dort geht's dann durch das Fenster ins Freie. Am Eingang der Höhle liegt das Sturmgewehr samt Munition. Im See am anderen Ende der Ebene befindet sich das erste tote Besatzungsmitglied der Prometheus. Laufen Sie durch das Portal, und sammeln Sie dort die Rüstung ein.



Tip 1: Das erste Crewmitglied liegt im See.

Durch TUNNEL *laufen*

TIP 2: Im Raum hinter dem Portal kann unser Held eine Plattform benutzen, die durch einen Tunnel fährt. Den durchquert er zu Fuß und bekämpft von drinnen die Brutes auf der anderen Seite, denn die können den Tunnel nicht betreten.

Erste MINE *durchsuchen*

TIP 3: Draußen töten Sie von den Hängen der beiden Schluchten aus Gegner, die unten Wache schieben. Betreten Sie die erste Mine, und fahren Sie herunter. Im Vorraum finden Sie eine neue Rüstung sowie die erste ASMD-Munition. Folgen Sie dem Gang zu einer Kreuzung, wo Sie den rechten Raum betreten.

ASMD *finden*

TIP 4: Auf der anderen Seite des Tals ist die ASMD versteckt. Kehren Sie mit der Waffe zur Kreuzung zurück, und gehen Sie durch die andere Tür. Am Ende des Talkessels führt der Weg wieder nach oben.

Den STINGER *finden*

TIP 5: Laufen Sie an der hinteren Schlucht entlang bis zur nächsten Mine, und öffnen Sie per Schalter eine der Türen. Im Raum dahinter geht's den linken Gang entlang und die Rampe hinauf zu einer Empore. An deren Ende drücken Sie den Schalter, springen auf die Kiste mit dem Stinger-Raketenwerfer und von dort durch das nun offene Tor. Lassen Sie sich dabei nicht von den pfeilschnellen Rudeljägern erwischen, die Ihnen auf der Spur sind.

2. Neves Kreuzung

In Turm TAUCHEN

TIP 6: Schießen Sie den Weg zum kleinen Tümpel frei, und springen Sie hinein. Unter Wasser ist ein Eingang in den Turm. Benutzen Sie drinnen den Aufzug. Oben liegt eine Flak-Kanone.

Durch RÖHRE *schwimmen*

TIP 7: Springen Sie wieder in den Teich, und suchen Sie den Granatwerfer. Damit bewaffnet geht's in die geflutete Röhre. Am Ende der ersten Abzweigung wartet eine weitere Rüstung auf Sie. Schwimmen Sie durch die Röhre in den zweiten See, wo Sie den Aufzug in das Stelzenhaus nehmen. Von dort aus läßt sich das Seeufer von Feinden befreien.

RUDELJÄGER *erlegen*

TIP 8: Ihre Route führt Sie nun auf den Planken über den See und dann auf den Steinweg. An seinem Ende lauern Rudeljäger. Die kleinen Biester lassen sich am besten erlegen, wenn Sie schießend rückwärts vor Ihnen weglaufen. Nach dem Kampf springen Sie geradewegs in den offenen Brunnen.

3. Der Brunnen von Eldora

Per AUFZUG *nach oben*

TIP 9: Klettern Sie an Land. Gleich zu Beginn finden Sie in der Kiste beim Skelett die Taschenlampe. Bewegen Sie sich weiter den Gang entlang bis zu einem Hebel. Benutzen Sie den heruntergefahrenen Aufzug.

RÄDER *drehen*

TIP 10: Oben drehen Sie an allen drei Steuerrädern. Das Gewölbe unter Ihnen füllt sich nun mit Wasser. Gehen Sie durch den neu entstandenen Gang ins Freie, und sammeln Sie den Schild-Gürtel ein.

Durch den BRUNNEN

TIP 11: Dann geht's durch den Brunnen zurück ins Gewölbe. Einer der vier Durchgänge, die eben versperrt waren, ist nun aufgebrochen. Schwimmen Sie hindurch, und folgen Sie dem Gang ins Freie. Draußen betreten Sie das Boot.

4. Glathriel Dorf

KELLER-WAND *sprengen*

TIP 12: Am Anlegesteg steigt unser Held aus dem Boot und durchsucht die Hütten des Dorfes. Eines der Häuser hat einen Riß in einer Kellerwand, der sich per Beschuß durch den Granatwerfer zu einem Durchgang erweitern läßt. Gehen Sie hindurch.

Geheimgang unter SARG

TIP 13: Sie befinden sich nun in einer Grabstätte. Die Spinnen sind recht harmlos und lassen sich pro-

blemlos von weitem mit der Dispersionspistole erledigen. An der zum Ausgang gewandten Seite des zentralen Grabraums befindet sich ein Schalter, der einen Geheimgang unter dem Sarkophag öffnet. Verlassen Sie die Gruft, und arbeiten Sie sich bis zum Altar und dann nach draußen vor.

Auf die **DÄCHER**

TIP 14: Springen Sie über die Mauer, und schauen Sie sich um. Auf einem Hof verfolgt ein Skaarj einen Nali. Der Nali öffnet ein Haus, in dem Sie einen Hebel betätigen können. Gehen Sie durch die neu geöffnete Tür und die Leiter hinauf. Oben gelangen Sie auf die Dächer. Am See liegt ein Haus, dessen Dach ein Loch hat. Nehmen Sie dort den Raketenwerfer mit, und öffnen Sie die Türen per Hebel.

TÜREN *öffnen*

TIP 15: Verlassen Sie das Gebäude im oberen Stockwerk, und betreten Sie das Haus am anderen Ende des Stegs. Öffnen Sie auch hier die geschlossenen Türen per Hebel, und gehen Sie zum Nachbarhaus rüber. Dort geht's im Hinterzimmer zurück auf eine Straße. Folgen Sie der Straße, bis es links in einen Hof mit eingebrochener Brücke geht. Nachdem Sie im rechten Bau den Hebel betätigt haben, geht's durch den linken wenig später in eine Höhle.

In den **HOF**

5. Annäherung an die UMS Prometheus

Vorsicht: Brüchige **BRÜCKE**

TIP 16: Folgen Sie dem Pfad aus der Höhle zu den Hütten. Hinter den Häusern der Nali finden Sie eine Mine. Lassen Sie Vorsicht walten: Die Brücke über den Abhang bricht kurz nach Betreten zusammen. Laufen Sie ein Stück weit auf die Brücke, und springen Sie dann auf die andere Seite. Dort hüpfen Sie den kleinen Hang hinunter und gehen durch den Tunnel. Auf den Kisten neben dem Aufzug liegt ein schützender Schildgürtel, den Sie mitnehmen, dann geht's mit dem Lift nach oben.



Tip 16: **Bis zur Prometheus ist es nicht mehr weit.**

6. UMS Prometheus

EINSTIEG *suchen*

TIP 17: Springen Sie am Ende des Sims herunter auf die Ebene, und laufen Sie zur UMS Prometheus. Suchen Sie den Platz, der sich zwischen den beiden großen Schiffsfragmenten gebildet hat. Steigen Sie die Einstiegsrampe hinauf, und klappern Sie den Bereich bis zur Energiebrücke ab. Danach gehen Sie in den anderen Teil des Schiffs.

Auf die **HÜLLE**

TIP 18: Nehmen Sie am Aufzug den linken Gang, bis Sie im Raum mit dem zerstörten Triebwerk stehen. Springen Sie auf die Stahlfragmente in der orangenen, schädlichen Flüssigkeit und dann in das aufgeplatzte Triebwerk hinein. Folgen Sie der Röhre bis auf die Hülle des Schiffs. Auf der anderen Seite der Hülle betreten Sie das Schiff im Obergeschoß.

Über die **ENERGIE-BRÜCKE**

TIP 19: Oben nimmt unser Held den rechten Aufzug und überquert die Energiebrücke. Im ersten Raum des rechten Gangs findet er eine neue Rüstung. Dann durchsucht er die restlichen Räume und springt in das Loch im Boden der Mannschaftsquartiere.

7. Annäherung an die UMS Prometheus

Den **ROHREN** *folgen*

TIP 20: Verlassen Sie das Quartier, und betreten Sie das aufgebrochene Rohr, das sich hinter einer eingestürzten Wand im anliegenden Korridor verbirgt. Am Ende der Leitung erreichen Sie ein Sammelbecken. Hier gibt es ein weiteres Rohr ohne Gitter. Folgen Sie ihm, und betreten Sie den anschließenden Raum.

Die **CODES** *finden*

TIP 21: Der Gang vor dem Raum führt zu einem Hangar. Klettern Sie dort über das eingestürzte Gerüst zur Brücke, und nehmen Sie die Codes an sich. Verlassen Sie den vorderen Raum durch die Tür am hinteren Ende. Nehmen Sie dort den linken Gang. Benutzen Sie den Aufzug, und erkunden Sie zunächst die Gegend.



Tip 21: **Mit diesem Gerät kann die Flucht beginnen.**

NAVIGATION *aktivieren*

TIP 22: Nun geht's weiter zur Navigationszentrale. Sobald die Computer angehen, flüchten Sie aus dem Raum und laufen auf der Außenhülle des Schiffs vor den Beobachtungsraum. Bekämpfen Sie hier die Marines mit dem Raketenwerfer. Entscheidend ist, daß Sie den flinken Gesellen vor die Füße schießen, da sie sonst ausweichen. Holen Sie dann die Rüstung aus dem Raum vor dem Aussichtsdeck, und flüchten Sie durch den nun freigesprengten Höhleneingang in die Berge. Folgen Sie dem Gang bis zur Tür am Ende.

8. Das Tal der Spitzen

Titanen **AUS-WEICHEN**

TIP 23: Das Tal wird von riesigen Titanen beherrscht. Weichen Sie den Giganten zunächst aus. Schwimmen Sie den See entlang bis ans Ende, und steigen Sie dort, nachdem Sie die Wassertürme abgeklappert haben, aus dem Wasser.

DEPOT *ausräumen*

TIP 24: Direkt hinter einem großen Felsen befindet sich ein altes Haus, das von den Feinden offenbar als Munitionsdepot genutzt wird. Sammeln Sie dort die Eightball, den Schildgürtel und das Update für die Dispersionspistole ein. Dermaßen schwer bewaffnet können Sie den Titanen entgegentreten. In einer der beiden verwüsteten Nali-Hütten am Ufer des kleinen Tümpels finden Sie eine neue Rüstung. Von dort aus geht's hoch in die Berge, in die Sie durch das Tor in der kleinen Festung kommen.

Rüstung in der **HÜTTE**

9. Nagomis Enge

STURM-GEWEHR *suchen*

TIP 25: Folgen Sie dem Pfad bis zum Abgrund. Springen Sie dort in den See, und laufen Sie den durch die Schlucht führenden Pfad entlang, bis Sie in einem Talkessel mit Mineneingang landen. Über dem Eingang finden Sie das Sturmgewehr. So bewaffnet verlassen Sie das Tal an der anderen Seite.

RÜSTUNG *einsammeln*

TIP 26: Bei der Abzweigung laufen Sie rechts die Rampe hoch und springen bei der Brücke rechts den Hang hinunter. Auf einer Kiste liegt eine gute Rüstung, die Sie nicht vergessen sollten. Dann gehen Sie zurück zur Abzweigung und springen links ins Tal. Dann geht's weiter zum Tempel.

10. Velora Tempel

BRÜCKE *ausfahren*

TIP 27: Die Kisten am Anfang verbergen eine Taschenlampe. Laufen Sie die Treppen herunter, und bewegen Sie im anschließenden Raum den Hebel. Eine Pforte öffnet sich und gibt einen Fahrstuhl frei. Benutzen Sie den, und laufen Sie unten in den nächsten Raum und dort den linken Gang entlang, eine Rampe hinauf (hier wartet ein Supermedipack), bis Sie in einen Raum mit Hebel gelangen. Wenn Sie daran ziehen, fährt eine Brücke über die Lavagrube unter Ihnen aus. Folgen Sie dem anderen Ausgang aus dem Raum, sammeln Sie dort die Rüstung ein, und kehren Sie zurück.



Tip 27: Dieser Schalter kontrolliert die Brücke.

GÜRTEL *besorgen*

TIP 28: Lassen Sie sich durch die Öffnung im Boden fallen, überqueren Sie die Brücke, und springen Sie im folgenden Raum ins Maul der Statue. Sie gelangen auf ein schmales Brett, von dem Sie links oder rechts herunterspringen. Suchen Sie den Weg in der Seitenwand ab, und verlassen Sie den Raum.

Vorsicht vor den **SPEEREN**

TIP 29: Nun hastet unser Held durch die nächsten beiden großen Räume und folgt dem Tunnel bis zu den aus der Wand schießenden Speeren. In den Nebenkammern links und rechts drückt er je einen Knopf, danach geht's zwischen den Spießen hindurch bis zum Aufzug. Er fährt hoch, sammelt das Update für die Dispersionspistole ein und verläßt den Tempel am Ende der Treppen.

11. Nagomi Passage

Über die **BRÜCKE**

TIP 30: Überqueren Sie die Brücke, und springen Sie am Ende auf der linken Seite herunter. Auf der Kiste liegt das nächste Update für die Dispersionspistole.

Zum **SCHACHT**

TIP 31: Laufen Sie nun hinauf bis zum Minenschacht. Gehen Sie hinein. Suchen Sie den Rest der Passage nur ab, falls Ihnen gerade die Munition ausgeht.

12. Tarydium Gießerei

Energie **UMLEITEN**

TIP 32: Sammeln Sie die Minigun ein. Nun schalten Sie im linken Nebenraum die Energieleitung um. Danach betätigen Sie im rechten Nebenraum den Schalter. Fahren Sie mit dem Aufzug im Maschinenraum, und verlassen Sie das obere Stockwerk durch den Gang in der rechten Wand.

Gegen **ZERHACKER** *laufen*

TIP 33: Unser Held umrundet die große Halle auf dem Steg und springt auf das Fließband. Die Zerhackanlage meistert er, indem er gegen die Zerhacker läuft, wenn die geschlossen sind. Dann folgt er dem Gang bis zur Kommandozentrale und springt dort in das Loch im Boden.

GÜRTEL *einsammeln*

TIP 34: Laufen Sie bis zum Aufzug, und fahren Sie hoch. Oben springen Sie auf die andere Seite der zerstörten Brücke, gehen rechts in den Gang und sammeln dort Asbestanzug und Schildgürtel ein.

Durch das **ROHR**

TIP 35: Nun geht's zurück zur Brücke und von dort herunter auf das Plateau mit der bunten Druckanzeige. Betätigen Sie den Hebel, und springen Sie dann in das geplatzte Rohr. Links führt der Weg zu einer Rampe. Laufen Sie diese hinunter und auf die Tür jenseits der Rampe zu. Rechts neben der Tür sprengt ein Brute ein Loch in die Wand.

Mit dem **AUFZUG** *nach oben*

TIP 36: Springen Sie ins Loch. Dahinter finden Sie einen Hebel. Dieser kontrolliert den Aufzug. Benutzen Sie ihn, und drücken Sie oben den Knopf links neben der Tür, um sie zu öffnen. In der gegenüberliegenden Ecke der Plattform ist ein Loch.

SCHNELL *durch die Pipeline*

TIP 37: Springen Sie in die Öffnung, und laufen Sie dann durch den Gang. Im nächsten Raum gibt es zwei Unterführungen, hinter der einen finden Sie das Biogewehr. Die andere führt zu einer Röhre. Laufen Sie hinein, und bleiben Sie nicht stehen – die instabile Röhre bricht hinter Ihnen zusammen. Springen Sie am Ende hinaus und nehmen Sie, nachdem Sie das Supermedipack eingesammelt haben, die linke Tür aus dem Raum.



Tip 37: Dieses Rohr müssen Sie hinter sich lassen.

Aus dem **WASSER** *schießen*

TIP 38: Die Aufzüge bringen Sie bis zu einem Knopf, der einen Kanal öffnet. Springen Sie ins Wasser, und schwimmen Sie bis zum Ende des Kanals. Den dort wachenden Brute erledigen Sie per Eightball-Feuer noch aus dem Wasser. Im nächsten Raum drücken Sie den einzigen Knopf und verlassen den Ort anschließend durch den Tunnel.

13. Die Gießerei

Betrieb **STÖREN**

TIP 39: Der Knopf auf dem Steg läßt die Brücke vor Ihnen herunter. Laufen Sie darüber in das Gemäuer,

durch den Tunnel und den nächsten Raum, und nehmen Sie dahinter den Aufzug. Oben führt der Weg zu einer Kreuzung, deren Wege auf beiden Seiten zu einem Kontrollrad führen, an dem Sie drehen.

Medipack im **KANAL**

TIP 40: Zurück geht's nach unten. Nehmen Sie einen der Schutzanzüge, und springen Sie in das Tarydiumbad. Am linken Ende des Kanals finden Sie ein Supermedipack, rechts geht es weiter. Wieder raus aus der Flüssigkeit, durchqueren Sie die nächsten beiden Räume und gelangen in einen Raum mit Kran.



Tip 40: Die Krankontrolle muß erst aktiviert werden.

Tor mit **KRAN** *aufbrechen*

TIP 41: Mit dem Kran können Sie das große Tor auf der linken Seite durchbrechen. Dazu nehmen Sie den Schutzanzug, schwimmen durch den kleinen Tarydiumkanal zum Kontrollrad und drehen daran. Die Türen in den Seitenwänden öffnen sich. Gehen Sie durch, drücken Sie den Knopf, und schwimmen Sie durch das Tarydium zurück in den Kranraum. Betätigen Sie nun die Krankontrolle. Der Weg ist frei.

Durchs **TARYDIUM** *schwimmen*

TIP 42: Im nächsten Raum halten Sie sich links, benutzen am Ende des Gangs den Aufzug und öffnen oben per Hebel das Tarydiumbecken. Besorgen Sie sich den neuen Schutzanzug unten im Gang, und springen Sie dann ins Becken. Rechts finden Sie einen Energieverstärker, links ist der Ausgang.

Den **LIFT** *benutzen*

TIP 43: Nachdem Sie den Knopf beim linken Ausgang gedrückt haben, sammeln Sie den herumliegenden Schildgürtel ein und benutzen den Aufzug hinter dem rechten Ausgang. Oben laufen Sie nach links in den Tunnel und betätigen den Schalter. Im Vorraum hat sich die Metalluke im Boden geöffnet. Springen Sie hinein. Sie landen auf einem Lift, der Sie zwei Stockwerke nach oben bringt.

Per **AUFZUG** *nach oben*

TIP 44: Unser Held folgt dem Rundgang und nimmt die Transportplattform nach unten. Dort läuft er in den rechten Gang, holt den Aufzug per Hebel herunter und steigt ein. Der Schalter auf der linken Seite bewegt den großen Kran.

KRAN *als Brücke*

TIP 45: Mit dem Kran fahren Sie auf die andere Seite. Schnappen Sie sich die Rüstung, und drücken Sie den Hebel. Laufen Sie nun unten in den just aufgefahrenen Ausgang. Benutzen Sie die Aufzüge. Den großen Skaarj, dem Sie begegnen, erledigen Sie am besten mit gezielten Eightballschüssen vor seine Füße. Anschließend geht's wieder per Aufzug ins Freie.

14. Watcher of the Skies

TITAN *bekämpfen*

TIP 46: Sammeln Sie das nächste Update für die Dispersionspistole ein. Das Eis im Loch am Ende des Tals zerspringt erst, wenn der lästige Titan erledigt ist. Bearbeiten Sie ihn einfach von einem der Hügel aus mit dem Granatwerfer – ein so großes Ziel kann man nur schlecht verfehlen.

15. Galas Peak

TELEPORTER *aktivieren*

TIP 47: Durchqueren Sie den Tunnel, und folgen Sie dem vereisten Pfad zu dem großen Gebäude. Der dunkle Bau verbirgt einen Teleporter zum Shuttle. Er muß jedoch zunächst an einem Ort unter dem Haus aktiviert werden. Erledigen Sie dazu die Söldnerwachen im Freien, und laufen Sie danach den Weg herunter, welcher an der hinteren rechten Ecke des Gebäudes beginnt. Sie stoßen auf eine Höhle, wo Sie die Plattform aktivieren. Eilen Sie zurück zum Haus, und machen Sie den Weg zum Hauptsaal mit Dispersionspistole und Sturmgewehr frei. Springen Sie anschließend in den Teleporter.



Tip 47: Der düstere Bau direkt vor Ihnen beherbergt eine Höhle mit dem Transmitter zum Endlevel.

6. Flucht von Na Pali

Ausrüstung **AUFFRISCHEN**

TIP 48: Das letzte Gefecht naht. Schnappen Sie sich die neue Rüstung, und laufen Sie über die lange Brücke. An deren Ende nehmen Sie den linken Gang und gehen in das alleinstehende Haus. Die rechte Tür führt zu einem Lager, die vordere in den Burggraben. Sammeln Sie dort alles ein, und verlassen Sie anschließend das Gebäude.

GITTER *hochfahren*

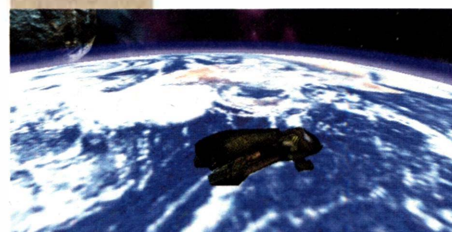
TIP 49: Nun geht's hinein ins nächste Burggebäude und dort nach rechts über die Brücke. An ihrem Ende laufen Sie durch das Tor, nehmen den Schildgürtel an sich und legen den Schalter um, der einen Raum zurück ein Fallgitter hochfährt.

Der Weg zum **SHUTTLE**

TIP 50: Laufen Sie in das Gebäude jenseits der Brücke, und überqueren Sie drinnen den Hof. Auf der anderen Seite führt ein Weg nach oben auf einen Rundgang. Folgen Sie auch dem, und betätigen Sie dort den Schalter für das Fallgitter vor dem Shuttle.

Das **LETZTE GEFECHT**

TIP 51: Kehren Sie zurück auf den Rundgang. Dort lauert der Endgegner. Warten Sie ab, bis der Warlord auf dem Rundgang landet, und setzen Sie dann Eightball und Raketenwerfer gegen ihn ein. Nach dem Kampf gehen Sie den Weg zurück, den Sie gekommen sind und fliehen mit dem Shuttle von Na Pali. Glückwunsch, Sie haben auch das Addon gemeistert. GUN



Tip 51: Geschafft! Sie sind den Skaarj entkommen.

Anzeige

Wenn Sie uns die

MEINUNG

sagen, können Sie ordentlich was gewinnen!

Machen Sie mit bei der großen Leserbefragung
»GameStar Software-Report 99«.

200 Spiele
sind zu gewinnen!

So können Sie teilnehmen:

Beantworten Sie den Fragebogen auf der CD-ROM.
Dazu legen Sie bitte die CD-ROM in das Laufwerk Ihres Computers. Sie finden den interaktiven Fragebogen auf der Bonus-CD unter »Leserumfrage«. Wenn Sie den Fragebogen beantwortet haben, wird der Datensatz unter dem Dateinamen »soft2000.dat« automatisch auf Ihrer Festplatte im Fragebogenverzeichnis abgespeichert.
Bitte schicken Sie uns diesem Datensatz bis zum **15.10.1999** an
eine der folgende E-Mail-Adressen:

internet:wp@wp-research.de
AOL: wpresearch

Wenn Sie über keinen Online-Zugang/kein Modem verfügen, kopieren Sie den Datensatz bitte auf eine Diskette und schicken ihn per Post an:

wp research
Kennwort »GameStar 99«
Heilig-Kreuz-Straße 24
86152 Augsburg

Am besten verwenden Sie dazu eine Diskettenversandtasche, um Beschädigungen während des Transports zu vermeiden. Mitarbeiter des IDG Entertainment Verlages können am GameStar-Software-Report nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

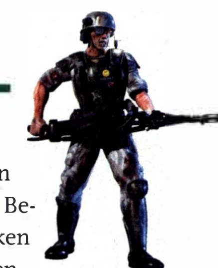
Allgemeine Tips für alle drei Rassen

Aliens vs. Predator

Im All hört Sie niemand schreien. Außer uns: Unsere Action-Experten beamen Ihnen diesen Überlebens-Ratgeber an Bord.

Das 3D-Actionspiel Aliens vs. Predator wartet mit gehobenem Schwierigkeitsgrad und drei sehr unterschiedlichen Kämpfertypen auf. Wir haben uns für Sie ins All gewagt und detaillierte Strategien für alle drei Rassen entwickelt. Alle Tips gelten sowohl im Solo-, als auch im Multiplayer-Spiel.

Der Marine



Stärken

Gute **WAFFEN**

TIP 1: Ihr größter Vorteil liegt in der vielseitigen und wirksamen Bewaffnung. Lernen Sie die Stärken und Schwächen Ihrer Waffen kennen, denn es gibt keine Universalwumme, die für alle Situationen gleichermaßen ideal ist.

Schwächen

LANGSAM

TIP 2: Laufen Sie niemals vor einem Alien oder Predator weg. Beide Spezies sind schneller und Ihnen im Nahkampf deutlich überlegen. Ziehen Sie sich grundsätzlich nur im Rückwärtsgang zurück, und feuern Sie dabei aus allen Rohren.

Wenig **AUSRÜSTUNG**

TIP 3: An den Start gehen Sie bloß mit dem Pulsgewehr, weitere Waffen müssen Sie erst finden. Suchen Sie Ihre Umgebung also stets sorgfältig nach zusätzlicher Ausrüstung ab.



Tip 3: Gute Beleuchtung ist der Feind des Aliens.

Schlechte **SICHT**

TIP 4: Die Standardsicht umfaßt nur 90 Grad. Im Gegensatz zu Predator und Alien haben Sie keine sehr wirksame Sichthilfe. Sie müssen Bewegungsmelder, Restlichtverstärker und Fackeln geschickt einsetzen, um Ihre Gegner rechtzeitig zu bemerken.

Sichthilfen

BEWEGUNGSMELDER

TIP 5: Der Bewegungsmelder deckt 180 Grad des frontalen Sichtbereiches ab. Es werden nur Gegner angezeigt, die nicht stillstehen. Außerdem verwirren Störquellen zuweilen die Anzeige. Drehen Sie sich oft, um den eingeschränkten Winkel auszugleichen.

RESTLICHTVERSTÄRKER

TIP 6: Setzen Sie den Restlichtverstärker nur in vollkommener Finsternis ein. Schon geringe Lichtquellen wie Notbeleuchtung und Mündungsfeuer stören das Gerät. Ein weiterer Nachteil: Der Bewegungsmelder schaltet sich bei aktiviertem Restlichtverstärker ab.

FACKELN

TIP 7: Benutzen Sie regelmäßig Fackeln in dunklen Bereichen, solange Sie nicht angegriffen werden. Werfen Sie die Fackeln aber nicht in Ecken, aus denen heraus neue Schatten entstehen können. Leuchten Sie statt dessen die Mitte von Räumen aus.

Waffen

Mit **PULSGEWEHR** *auf Köpfe zielen*

TIP 8: Zielen Sie mit dem Pulsgewehr bevorzugt auf die Köpfe der Aliens. Bei ständigem Dauerfeuer müssen Sie das Pulsgewehr allerdings häufig nachladen und sind einen Moment lang sehr verwundbar. Der eingebaute Granatwerfer ist gegen Predators und Aliengruppen ideal und richtet verheerende Schäden an.

SMARTGUN *ist vielseitig*

TIP 9: Die Smartgun ist die vielseitigste und beste Waffe in Ihrem Arsenal. Insbesondere gegen Facehugger ist die automatische Zielfunktion eine große Hilfe. Verlassen Sie sich aber im Kampf gegen die blitzschnellen Aliens nicht zu sehr darauf, zumindest auf kurze Reichweite sollten Sie die Zielhilfe zugunsten der manuellen Kontrolle deaktivieren.

FLAMMEN *gegen Facehugger*

TIP 10: Der Flammenwerfer ist gegen die kleinen Facehugger ideal. Auch beim Absichern von dunklen Räumen und Schächten, in denen Gegner lauern könnten, lohnt sich sein Einsatz. Im direkten Kampf gegen Aliens oder Predators sollten Sie ihn aber nur einsetzen, wenn Sie sich nach einem Treffer sofort zurückziehen: Brennende Aliens greifen weiter an und stecken Sie oft mit in Brand.



Tip 10: Aliens greifen sogar brennend noch an.

RAKETENWERFER

TIP 11: Mit einem direkten Treffer des mächtigen Sadar-Raketenwerfers können Sie mühelos einen Predator oder ganze Aliengruppen atomisieren. Im

Kampf gegen schnelle Aliens oder in verwinkelten Gängen sollte er wegen des großen Explosionsradius' nicht eingesetzt werden, auf freiem Feld ist er hingegen die wirksamste Waffe im gesamten Spiel.

GRANAT-WERFER *gegen starke Gegner*

TIP 12: Der Granatwerfer hat drei unterschiedliche Schußarten. Für Explosiv- und Schrapnellgranaten gilt dasselbe wie für die des Pulsgewehrs, mit dem einzigen Unterschied, daß der Explosionsradius größer ist. Das Feuern mit Minen zahlt sich insbesondere dann aus, wenn Sie von Aliens verfolgt werden. Ansonsten benötigen Sie den Granatwerfer nur für starke Gegner wie Predators und Predaliens.

Die **GATLING** *ist schwer zu beherrschen*

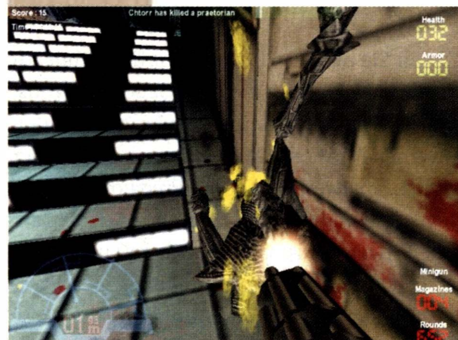
TIP 13: Die Gatlingkanone vereint starke Feuerkraft und hohe Feuerrate. Dafür verbraucht sie viel Munition und hat einen starken Rückstoß. Zudem können Sie sich beim Schießen nicht bewegen. Versuchen Sie deshalb, die Gatlingkanone nicht mit kontinuierlichen Salven, sondern in kurzen, kontrollierten Feuerstößen zu gebrauchen. Gleichen Sie den Aufwärtsdrang der Mündung durch Gegensteuern aus.

Kurze **FEUER-STÖSSE**

Taktiken

Auf **DISTANZ** *bleiben*

TIP 14: Bleiben Sie unbedingt auf Distanz zu Ihren Gegnern. Wenn Sie ein Alien direkt vor sich zur Strecke bringen, kann das Säureblut Sie schwer verletzen oder gar töten. Zudem können Sie schwere Waffen nicht gegen nahe Ziele einsetzen, ohne selbst Schaden zu nehmen. Nutzen Sie deshalb stets die Vorteile Ihrer weitreichenden Bewaffnung, und rücken Sie möglichst niemals in Richtung des Gegners vor.



Tip 14: Das gelbe Säureblut der Aliens ist tödlich.

ÜBERBLICK *behalten*

TIP 15: Solange Sie die Positionen Ihrer Gegner rechtzeitig erkennen, können Sie diese in der Regel von ferne mit Ihren überlegenen Waffen ausschalten. Ziehen Sie sich bei Feindkontakt unbedingt zurück, wenn Sie den Überblick verlieren.

LANGSAM *vorgehen*

TIP 16: Langsames Vorgehen zahlt sich aus. Sie sollten grundsätzlich langsam um eine Ecke nach der anderen vorrücken und dabei den hilfreichen Bewegungsmelder immer im Blick haben.

VORSICHT *bei Deckenschächten*

TIP 17: Bleiben Sie niemals unter Öffnungen an der Decke oder in den Wänden stehen. Aliens lauern dort bevorzugt und lassen sich gern auf Sie herabfallen. Wenn Sie sichergehen wollen, bestreichen Sie solche Öffnungen kurz mit dem Flammenwerfer.

SIDESTEP *machen*

TIP 18: Wenn ein Alien Sie im Sprung attackiert, bleiben in der Regel nur Sekundenbruchteile. Weichen Sie dem tödlichen Angriff durch einen schnellen Seitenschritt aus, und ziehen Sie sich dann rasch rückwärts zurück. Feuern Sie dabei unablässig.

In **GROSSEN** *Räumen kämpfen*

TIP 19: Stellen Sie Ihre Gegner so häufig wie möglich auf offener Fläche zum Kampf. Dort können Sie die Vorteile Ihrer starken Bewaffnung voll ausnutzen und Gegner rechtzeitig entdecken, bevor sie Ihnen im Nahkampf den Garaus machen.

Das Alien



Stärken

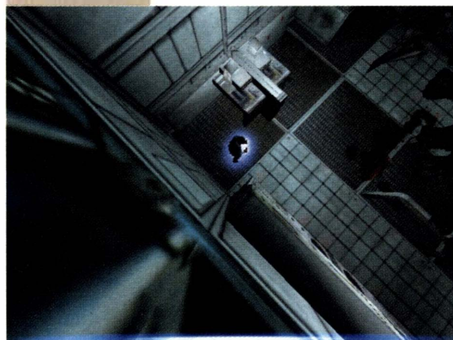
HOHES *Tempo*

TIP 20: Das Alien ist von den drei Rassen mit Abstand am schnellsten. Nutzen Sie das aus, indem Sie im toten Winkel Ihrer Opfer bleiben. Sobald Sie entdeckt sind, sollten Sie versuchen, durch ständige Bewegung ein schlechtes Ziel zu bieten und sich entweder zurückziehen oder blitzartig angreifen. Insbesondere beim Springen von Wand zu Wand kann so nur noch ein guter Schütze Ihren Bewegungen folgen.

In **BEWEGUNG** *bleiben*

WÄNDE *hochklettern*

TIP 21: Sie können sich an Wänden und Decken ebenso schnell wie am Boden fortbewegen. Diese Fähigkeit ist ideal, um sich an Gegner heranzupirschen. So können Sie sich auch durch die Luftschächte fortbewegen, die für Menschen und Predators unpassierbar sind.



Tip 21: Dieser Mensch ahnt nichts von uns.

BEUTE *machen*

TIP 22: Jeder Gegner ist für Sie zugleich eine potentielle Nahrungsquelle. Gelingt Ihnen ein Biß in den Kopf eines lebenden Opfers, bekommen Sie 50 Prozent Ihrer Energie zurück. Auch bereits erledigte Gegner können so in wertvolle Lebensenergie umgewandelt werden.

Schwächen

Keine **PANZERUNG**

TIP 23: So schnell das Alien ist, so leicht läßt es sich auch durch eine gutgezielte Pulsgewehrsalve ausschalten. Im Gegensatz zum starken Predator und dem Marine verfügt es über keinerlei Panzerung.

Keine **FERN-WAFFEN**

TIP 24: Sie beherrschen als Alien keine Fernangriffe. Schwanz, Gebiß und Klauen können nur gegen Feinde in unmittelbarer Nähe eingesetzt werden. Für einen Angriff von der Decke eines Ganges sind Ihre Gliedmaßen aber allemal lang genug.

Sichthilfen

Die **JAGDSICHT**

TIP 25: In der Fischglas-artigen Jagdsicht haben Sie einen Blickwinkel von 120 Grad. Daher ist es schwierig, Sie zu überraschen. Außerdem werden Menschen von einem blauen, Predators von einem grünen Schein umgeben, der schon auf große Entfernung und auch bei schlechten Sichtverhältnissen deren Position zuverlässig verrät.

Die **NAVIGATIONS**-*Sicht*

TIP 26: Bei Dunkelheit müssen Sie auf die Navigationssicht zurückgreifen. Die hat allerdings zwei handfeste Nachteile: Gegner verlieren ihren farbigen Schimmer, der sie oft schon früh offenbart, und Ihre Sichtweite reduziert sich beträchtlich.

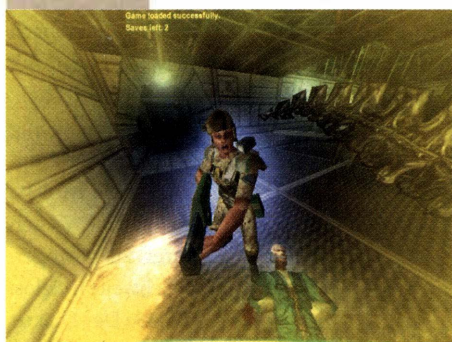
Waffen

KLAUEN *gegen leichte Ziele*

TIP 27: Die Klauen ermöglichen Ihre schnellste Attacke und richten gegen Menschen und andere Aliens großen Schaden an. Dabei sind Angriffe mit den Klauen so schnell, daß nur die wenigsten Gegner Zeit zur Gegenwehr finden. Im Kampf gegen die zähen Predators sollten Sie die Klauen allerdings erst einsetzen, wenn der Gegner zuvor mit einer Schwanzattacke geschwächt wurde.

SCHWANZ *gegen starke Gegner*

TIP 28: Die Schwanz-Attacke ist langsamer als die Klauen, richtet aber auch deutlich größeren Schaden an. Halten Sie vor dem Angriff die rechte Maustaste gedrückt, um so Energie für einen besonders starken Hieb zu sammeln. Marines sterben in der Regel schon nach einem solchen Treffer. Predators werden dadurch so stark verletzt, daß ein kurzes Nachsetzen mit den schnellen Klauen genügt, um ihnen den Rest zu geben. Setzen Sie den Schwanz bevorzugt dann ein, wenn Sie aus einem Versteck heraus den Gegner überraschen.



Tip 28: Der Schwanz ist die stärkste Waffe des Aliens.

Ausfahrbare **KIEFER**

TIP 29: Wenn Sie den Kopf eines Gegners einen Moment im Zentrum des Bildschirms halten und sich dabei nicht bewegen, fahren die Innenkiefer aus. Eine Attacke damit tötet außer Androiden jeden Gegner. Allerdings werden Sie in der Regel diesen tödlichen Angriff nur durchführen können, wenn das Opfer ahnungs- oder wehrlos ist.

Taktiken

In dunklen Ecken **LAUERN**

TIP 30: Suchen Sie sich eine düstere Ecke (möglichst an der Decke), in welcher der dunkle Panzer des Aliens nicht auffällt, und warten Sie auf Beute. Sobald Sie sicher sind, daß das Opfer vorüber ist, schlagen Sie zu. Wenn Sie sich in Ihrem Versteck nicht rühren, tauchen Sie außerdem auf den Bewegungsmeldern der Marines nicht auf.

Von **HINTEN** *angreifen*

TIP 31: Nähern Sie sich Ihrer Beute stets von hinten, indem Sie vorhandene Deckung und die Geschwindigkeit des Aliens ausnutzen. Wenn Sie nicht bemerkt werden, haben Sie die größten Chancen für einen sicheren Biß in den Kopf.

SPRUNG-ANGRIFFE

TIP 32: Wenn Sie einen Gegner angreifen und er das Feuer auf Sie eröffnet, sollten Sie die letzten Meter mit einem weiten Sprung zurücklegen. Zum einen werden Sie dadurch noch schneller, zum anderen bieten Sie so ein deutlich schlechteres Ziel.

Weite **FLÄCHEN** *meiden*

TIP 33: Lassen Sie sich möglichst auf weiten, offenen Ebenen nicht auf Kämpfe mit Marines und Predators ein. Ihr hohes Tempo kann dort die überlegene Reichweite von Schußwaffen nicht wettmachen. Deckung und schlechte Sichtverhältnisse wirken sich hingegen zu Ihren Gunsten aus.

Für schlechtes **LICHT** *sorgen*

TIP 34: Zerstören Sie ungefähr die Hälfte aller Lichter. Marines werden unter diesen Umständen sowohl bei normaler Sicht als auch mit Restlichtverstärker nicht besonders gut sehen können.

Der Predator



Stärken

Gute **KONSTITUTION**

TIP 35: Der Predator ist stark wie ein Ochse und robust wie eine Steinmauer. Um ihn zu erledigen, benötigen die Gegner eine gehörige Menge an Feuerkraft. Außerdem ist er gegen das säurehaltige Alienblut vollkommen immun.

MEDCOMP *nicht im Kampf einsetzen*

TIP 36: Wenn Sie schwer verletzt sind, können Sie sich mit Hilfe des Medcomputers vollständig regenerieren. Allerdings kostet der Spaß zwischen 15 und 20 Energiebalken. Außerdem benötigt der Heilungsprozeß einen Moment und ist somit unter direktem Feindfeuer nicht zu empfehlen.

TARNFELD *gegen Menschen*

TIP 37: Mit Hilfe des Tarnfelds kann sich der Predator nahezu unsichtbar machen. Wenn Sie still stehen bleiben, können Sie von Menschen mit bloßem Auge nur noch in unmittelbarer Nähe und mit dem Bewegungsmelder überhaupt nicht entdeckt werden. Achtung: Aliens lassen sich dank gutem Geruchssinn von dem Tarnfeld nicht in die Irre führen. Außerdem enttarnen Sie sich automatisch, wenn Sie mit einer anderen Waffe als der Schulterkanone angreifen.



Tip 37: Das Tarnfeld macht Predators fast unsichtbar.

Im Fernkampf **ZOOMEN**

TIP 38: Durch die dreistufige Zoomfunktion können Sie auf große Entfernungen sehr genau schießen. Ihr Einsatz zahlt sich vor allem in Kombination mit der Schulterkanone und dem Speerwerfer im Kampf gegen Menschen aus. Beim Schießen auf die rasend schnellen Aliens und im Nahkampf ist der Zoom hingegen nahezu unbrauchbar.

Gute **AUSRÜSTUNG**

TIP 39: Als Predator beginnen Sie das Spiel mit einer großen Auswahl an Waffen und hilfreicher Ausrüstung. Im Gegensatz zum Marine müssen Sie also keine Zeit darauf verwenden, dunkle Ecken nach

nützlichem Gerät abzusuchen, sondern können sich von vornherein aufs Wesentliche konzentrieren.

Schwächen

Alles kostet **ENERGIE**

TIP 40: Ein Großteil der vielfältigen Spezialfähigkeiten des Predators verbraucht Energie. Diese Tatsache ist auch sein einziger wirklicher Nachteil im Vergleich zu Alien und Marine. Achten Sie unbedingt darauf, den Energievorrat beizeiten aufzufrischen. Ist er erst einmal komplett verbraucht, haben Sie im Kampf schnell das Nachsehen.

Übermäßige **SPEZIALISIERUNG**

TIP 41: Sowohl die Waffen als auch die verschiedenen Sichthilfen des Predators sind noch stärker als die des Marines auf je einen Gegnertyp spezialisiert. Im Kampf gegen Aliens und Marines werden Sie ständig darauf achten müssen, sich bei der Wahl Ihrer Ausrüstung den verschiedenen Feinden anzupassen.

Sichthilfen

THERMAL-SICHT *gegen Menschen*

TIP 42: Bei der Thermalsicht werden Wärmequellen (Menschen!) farbig hervorgehoben und sind so schon auf große Entfernungen sehr gut zu erkennen. Gegen Aliens, Androiden und automatische Kanonen ist dieser Sichtmodus hingegen denkbar ungeeignet, da die keine Hitze abstrahlen.

ELEKRO-SICHT *gegen Aliens*

TIP 43: Während Menschen bei der elektrischen Sicht nur in verwaschenem Grau erscheinen, heben sich Aliens grellblau vom roten Hintergrund ab und sind somit hervorragend zu erkennen. Insbesondere auf der Lauer liegende Aliens lassen sich so bereits frühzeitig entdecken.



Tip 43: Bei Elektrosicht erkennen Sie Aliens leicht.

PREDTECH- *Sicht im Dunkeln*

TIP 44: Der grellgrüne Filter eignet sich besonders bei völliger Dunkelheit und zum Wiederfinden des Diskus. Predators und deren Gerätschaften heben sich nämlich leuchtend weiß von der Umgebung ab. Menschen und Aliens sind aber nur schlecht zu erkennen. Deswegen ist dieser Sichtmodus nur in Kämpfen gegen andere Predators zu empfehlen.

Waffen

ARM-KLINGEN *im Nahkampf*

TIP 45: Auf die primäre Funktion der Armklingen sollten Sie im Kampf völlig verzichten, weil der normale Schlag nur wenig Schaden anrichtet. Durch Festhalten der rechten Maustaste können Sie aber einen mächtigen Schlag vorbereiten, der auf der Flucht oder bei Energiemangel hilfreich ist.

SPEER-WERFER *benötigt keine Energie*

TIP 46: Der Speerwerfer hat zwei Vorteile: Er verbraucht keine Energie und trifft sein Ziel fast ohne Verzögerung. Sein Einsatz lohnt sich deswegen vor allem in Verbindung mit dem Zoom. Bei Aliens müssen Sie aber möglichst genau den Kopf treffen, was bei ihrem hohen Tempo nur selten gelingt.

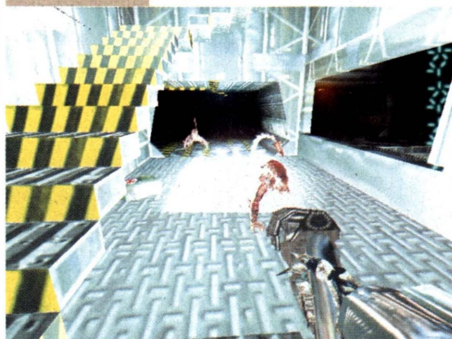
SCHULTER-KANONE *schießt getarnt*

TIP 47: Die Schulterkanone ist die einzige Waffe, mit der Sie schießen und gleichzeitig die Tarnung aufrechterhalten können. Im jeweiligen Sichtmodus verfügt Sie gegen Aliens und Menschen über eine automatische Zielsuchfunktion. Durch Halten der rechten Maustaste können Sie Energie für einen besonders starken Schuß speichern. Menschen erledigen Sie mit Hilfe des Zooms zumeist schon durch einen Treffer. Allerdings benötigt der Energiestrahl relativ lange vom Abschuß bis zum Einschlag, so daß Sie immer etwas vorhalten müssen.

VORHALTEN

PLASMA-PISTOLE *auf kurze Entfernung*

TIP 48: Die Plasmapistole erleichtert gegen Aliens und Facehugger aufgrund ihres Explosionsradius' das Treffen enorm und richtet zudem so großen Schaden an, daß ein einziger Schuß in der Regel genügt. Die Flugbahn ist jedoch nicht geradlinig, sondern nach unten gekrümmt. Zielen Sie deshalb immer ein wenig höher. Im Kampf gegen Marines ist die Pistole wegen ihrer zu geringen Reichweite nutzlos.



Tip 48: Die Plasmapistole ist ideal gegen Aliens.

DISKUS *ist die stärkste Waffe*

TIP 49: Der Diskus tötet in der Regel Gegner schon mit einem Treffer. Eine automatische Zielsuchfunktion erleichtert das Werfen. Er kehrt nach dem Flug nur zu Ihnen zurück, wenn Sie sich nicht zu weit von der Wurfstelle entfernen oder rechtzeitig die Rückholtaste betätigen. Steckt der Diskus in einer Wand fest, läßt er sich mit der Predtech-Sicht wieder ausfindig machen.

Taktiken

Feinden **AUFLAUERN**

TIP 50: Benutzen Sie das Tarnfeld, um von erhöhten Plätzen Ihren Gegnern aufzulauern. Wechseln Sie häufig die Sichtmodi, damit Sie nicht überrascht werden, und eröffnen Sie das Feuer, sobald sich ein Gegner zeigt. Wenn Sie die Ruhe bewahren, können Sie ihn erledigen, bevor er Ihre Position erkennt.

DISKUS *zurückholen*

TIP 51: Wenn Sie mit dem Diskus einen Gegner verfehlt haben, betätigen Sie schnellstmöglich die Rückholtaste. Mit etwas Glück erledigt die fliegende Scheibe den Gegner auf dem Rückflug.

Offene **FLÄCHEN** *besetzen*

TIP 52: Stellen Sie Ihre Feinde bevorzugt auf offenen Flächen. Dem Alien sind Sie dort ohnehin überlegen, aber auch der Marine ist ein leichtes Opfer, wenn Sie ständig getarnt bleiben.

Vorsicht vor **GATLINGS**

TIP 53: Benutzen Sie gegen Marines mit Gatlingkanonen unbedingt die Schulterkanone, und bleiben Sie dabei in Bewegung. Mit Hilfe ihrer Autozielfunktion landen Sie gegen den Marine, der sich ja nicht bewegen kann, mit Sicherheit einen Treffer. GUN

Alle Levels gelöst

Descent 3

Damit Sie nicht die Orientierung verlieren, sind wir für Sie vorausgeflogen.

Für Interplays Actionspiel Descent 3 brauchen Sie zwar hauptsächlich guten Orientierungssinn und einen flinken Feuerfinger, die zahlreichen Puzzles haben es jedoch ebenfalls in sich. Wenn Sie bei denen hängen bleiben, hilft Ihnen unsere Komplettlösung weiter.

Level 1

GUIDEBOT *folgen*

TIP 1: Setzen Sie einfach den Guidebot aus, und lassen Sie sich von ihm zu den einzelnen Räumen bringen. Aufgepaßt: Direkt am Anfang des Levels befindet sich eine Geheimtür im Boden.

Level 2

TÜRME *zerstören*

TIP 2: Um das Kraftfeld, das den Eingang zum Gefängnis versperrt, zu deaktivieren, müssen Sie alle automatischen Geschütztürme auf der Oberfläche des Planeten zerstören.

So verwenden Sie die **SCHLÜSSEL**

TIP 3: Direkt im Raum hinter dem Kraftfeld befindet sich der erste Schlüssel. Der Guidebot hilft Ihnen, die einzelnen Schlüssel zu finden und zeigt Ihnen den Weg zu den jeweiligen Gebäudekomplexen. Verwenden Sie die Schlüssel folgendermaßen: Den Grünen (g-1) fürs »Minimum Security«-Feld, den Gelben (y-1) fürs »Medium Security«-Feld und den Roten (r-1) fürs »Maximum Security«-Kraftfeld. Der Schlüssel x-1 ist überflüssig.

ALARM *auslösen*

TIP 4: Wenn Sie den Doktor lokalisiert haben, fliegen Sie zum Servicetunnel und nehmen den rechten Weg, bis Sie in einen Raum mit einem Säurebad und zwei Hebeln kommen. Der linke Hebel erzeugt bei Berührung einen Chemikalienbehälter, den eine Roboterdrohne aufnimmt und abtransportiert. Sobald sich die Drohne über dem Säurebecken befindet, berühren Sie den rechten Hebel, worauf der Behälter in die Säure fällt. Der folgende Alarm löst die Evakuierung Dr. Sweitzers in den Minimum-Security-Level aus, wo Sie ihn erneut in seiner Zelle finden.

Nach ganz **OBEN**

TIP 5: Fliegen Sie nun noch in den höchsten Raum des Levels. Dort betätigen Sie den Schalter, der das Kraftfeld des Hangars deaktiviert.

Level 3

FELD *deaktivieren*

TIP 6: Zur Deaktivierung des Kraftfelds, das den Eingang zum zweiten Tunnelkomplex blockiert, müssen Sie jeweils das dünne untere Ende der vier kleineren Türme zerstören. Dann explodiert der Blitzturm, und der Weg ist frei.

Ein **SECRET**

TIP 7: In den an das Tunnelsystem angrenzenden Höhlen finden Sie einen zerstörbaren Steinhaufen. Dahinter liegt ein nützliches Anti-Virus-Power-up, das am Ende des Levels wichtig ist.



Zu Tip 6: Schießen Sie auf das dünne Ende der Türme.

TIP 8: An die Oberfläche kommen Sie, wenn Sie den Felshaufen am Ende des Höhlensystems zerstören. Setzen Sie im Kampf gegen den Superthief den Guidebot aus, und aktivieren Sie das Anti-Virus.

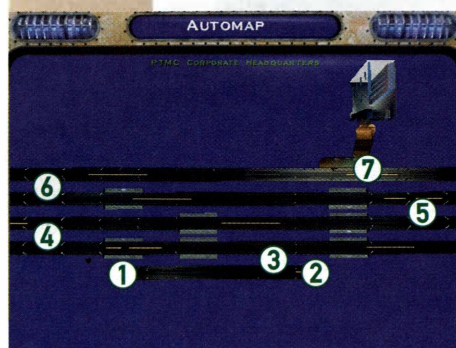
Gegen den **SUPERTHIEF**

Nun attackiert der Feind den Guidebot. Rufen Sie den Bot zurück, und greifen Sie den nun zahmen Superthief an. Sollte das Anti-Virus vorzeitig aufgebraucht sein, attackieren Sie ihn mit der Vauss; dann bleibt er auf Distanz.

Level 4

Die **ZÜGE** *vermeiden*

TIP 9: Sie starten bei (1). Sammeln Sie bei (2) den Afterburner-Cooler auf. Entlang der U-Bahn-Strecken (3), (4), (5) und (6) gibt es Haltebuchten, in denen Sie in Ruhe eine passende Lücke zwischen den Zügen abwarten können. Verharren Sie am besten eine Zeitlang am Bahnsteig, um sich die Muster der Züge einzuprägen. Fliegen Sie in der langen Pause zwischen zwei Intervallen los. »M« steht für eine mittlere, »L« für eine lange und »K« für eine sehr kurze Pause zwischen zwei Zügen. Den Eingang zur Stadt finden Sie bei (7).



Tip 9: Bei (1) starten Sie, bei (2) liegt der Cooler.

Strecke	Intervall
3	M-K-L-M
4	M-K-L-K-M
5	M-K-M
6	M-K-L-M-K-M

Level 5

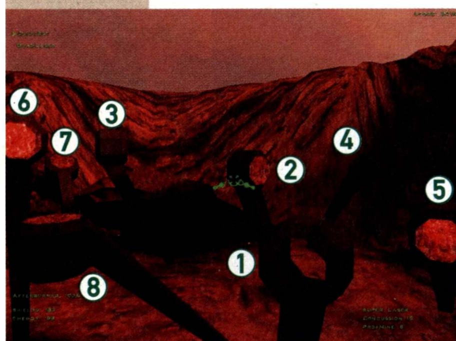
REAKTOREN *sichern*

TIP 10: Fliegen Sie in Ruhe durch den Level, um sich die Wege einzuprägen, und entscheiden Sie dann, welche drei Reaktoren Sie beschützen wollen. Verteilen Sie alle Ihre Gunboys um die Reaktoren, und benutzen Sie alle Powerups, die der Guidebot zwischendurch eingesammelt hat.

Level 6

ICONS *einsammeln*

TIP 11: Zerstören Sie die schwarzen Halterungen der Plattform, um sich Zugang zum Planeteninneren zu verschaffen. Direkt über dem Lavapool ist eine Spalte in der Decke, durch die Sie zurück an die Oberfläche kommen. Sie müssen dann in der richtigen Reihenfolge durch einige »Nadelöhre« fliegen, um das Builder's Icon einzusammeln. Das Collector's Icon schwebt in einem der Schächte und ist durch den Guidebot leicht zu finden.



Tip 11: Durchfliegen Sie die einzelnen Nadelöhre an der Oberfläche in der richtigen Reihenfolge.

Icons **EINSETZEN**

TIP 12: Benutzen Sie beide Icons in den entsprechenden Nischen, um die gegenüberliegende Priest's Door zu öffnen. Um das Priest's Icon zu erhalten, müssen Sie den Säulengang in einer festen Reihenfolge abfliegen. An der Decke sind Pfeile, die Ihnen die Richtung weisen. An einer Stelle zeigen die Pfeile sowohl nach links als auch nach rechts; gehen Sie beim ersten Mal links und dann rechts.


Tip 12: Die nur im Scheinwerferlicht an der Decke sichtbaren Pfeile weisen Ihnen den Weg.

PLASMA *gegen den Homunculus*

TIP 13: Benutzen Sie das Icon in der Nische gegenüber der Tür des Homunculus. Schießen Sie nach dem Ende der Cutscene mit Plasmakanone und Impact Mortars, um ihn auf Distanz zu halten. Versuchen Sie, ihn zu umkreisen, während Sie unablässig weiter feuern. Ein paar ausgesetzte Gunboys halten die kleineren Gegner in Schach.

Level 7

Nicht auf **TÜRME** *schießen*

TIP 14: Verschwenden Sie keine Munition auf die unzerstörbaren Raketentürme an der Oberfläche. Bei (1) geht's los. Halten Sie sich immer links, bis Sie zu einem Gebäude mit Generator (2) kommen. Schießen Sie auf die vier Schalter, und zerstören Sie die erscheinende blaue Energiesäule. Damit haben Sie die Oberflächen-Verteidigung und alle Kraftfelder deaktiviert. Fliegen Sie nun in den Turm (3), der sich auf einer Linie mit Ihrem Ausgangspunkt und dem zuvor zerstörten Generator befindet. Hinter einer bewachten Tür am Grunde des Schachts finden Sie auf der linken Seite des Raumes das Kühlsystem. Zerstören Sie hier die vier kleineren Würfel, um es zu deaktivieren.



Tip 14: Halten Sie sich vom Start (1) aus links, bis Sie zu einem Gebäude mit einem Generator (2) kommen. Bei (3) deaktivieren Sie das Kühlsystem.

Zum **GENERATOR**

TIP 15: Lassen Sie sich nun von Ihrem treuen Guidebot zu einem weiteren Generator im Inneren führen. Betätigen Sie die Hebel in den beiden angrenzenden Räumen, um Zugang zu erhalten. Sobald Sie den Generator mit Ihrem Schiff berühren, öffnet sich der magnetische Aufzug, der nach unten fährt.

Zum **VIRUSRAUM**

TIP 16: Unten finden Sie einen Schlüssel, der es Ihnen ermöglicht, die beiden Kraftfelder zum Virusraum durch Umlegen zweier Hebel abzuschalten.

STRAHLEN *ausschalten*

TIP 17: Da Sie eingangs bereits das Kühlsystem deaktiviert haben, können Sie den Raum nun durchfliegen, ohne daß Ihr Schiff sofort in Brand gesetzt wird. Postieren Sie sich hinter einer der Säulen, und schalten Sie die beiden Raketentürme aus. Nun können Sie die an beiden Seiten angebrachten rechteckigen Metallplatten zerstören, und so die Feuerstrahlen ausschalten. Nachdem Sie die Proben eingesammelt haben, betätigen Sie den Schalter an der Decke und fliegen durch die entriegelte Tür.

Die **PLATTEN** *zerstören*

Level 8

Durch den **KAMIN**

TIP 18: Durch den höchsten Schlot gelangen Sie ins Innere des Planeten. Warten Sie direkt über der Tür, und benutzen Sie den Afterburner, sobald sie sich öffnet. Weiter unten ist eine kreisförmige Nische, in der Sie bleiben können, bis sich die untere Tür wieder schließt. Warten Sie direkt über der Tür, und fliegen Sie dann mit Unterstützung des Afterburners hinein. Zerstören Sie die leuchtenden roten Vierecke am äußeren Rand des Feuerrads auf dem Weg zum Kühlsystemschalter, um es zu deaktivieren.

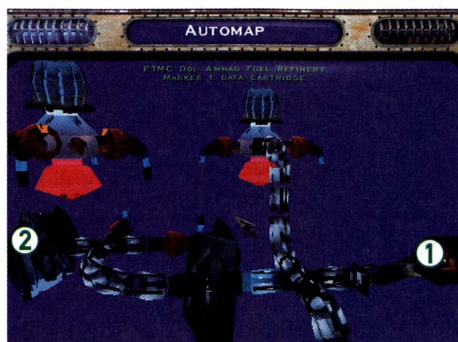
Mit **NACH-BRENNER**

In die **TUNNELS**

TIP 19: Nun öffnen sich die Heat-Sink-Domes, im letzten führt eine Tür in ein angrenzendes Tunnelgewölbe. In einem Raum finden Sie einen Schalter, der die Kraftfelder deaktiviert. Folgen Sie von dort aus dem vorgeschlagenen Weg, und biegen Sie an der zweiten Kreuzung links ab.

CARTRIDGE *holen*

TIP 20: Im angrenzenden Gewölbe schwebt links unter der Decke eine Data Cartridge. Wenn Sie die ein-



Tip 20: Der Schalter bei (1) deaktiviert das Kraftfeld, so daß Sie die Data Cartridge (2) einsammeln können.

gesammelt haben, und den Level normal beenden, kommen Sie in den ersten Geheimlevel.

Level 9

So besiegen Sie den **JUGGERNAUT**

TIP 21: Fliegen Sie unterhalb des Pfades, um möglichst unbeschadet durch den zweiten Eingang in das Planeteninnere zu gelangen. Zerstören Sie umgehend den Juggernaut vor dem ersten Kraftfeld. Bleiben Sie dazu außerhalb der Halle knapp oberhalb des Bodens, so daß Sie gerade noch seinen Kopf sehen können. Aus dieser Position können Sie gut den Kopf des Roboters zerstören und den Raketen ausweichen. Nur an den Stellen, wo bei Treffern Funken sprühen, ist der Roboter verletzlich.

KRAFTFELD *abschalten*

TIP 22: Sobald der Roboter zerstört ist, fliegen Sie durch eine der Türen unter der Decke auf die andere Seite des Kraftfelds, und legen dort beide Hebel um. Setzen Sie alle Disruptoren ein, bevor Sie dem Schiff den Weg durch das zweite Kraftfeld freimachen.

Level 10

Vorsicht **KAMERA**

TIP 23: Sammeln Sie den Security Camera Monitor am Anfang auf: Dieser zeigt jedesmal, wenn Sie einen überwachten Raum betreten, automatisch das Bild der Kamera an. Sie müssen dann die Kamera zerstören, bevor die Abwehrtürme aktiviert werden.

INFOS *sammeln*

TIP 24: Deaktivieren Sie Ihr Headlight, wenn Sie eine Tarnvorrichtung einsammeln, und setzen Sie den Mass Driver gegen die Wachen ein. Sobald Sie im Data Vault angekommen sind, fragen Sie durch Berührung die Info-Interfaces ab. Aus den Logfiles ergibt sich die Reihenfolge der zu erledigenden Aufgaben.

SCHALTER *umlegen*

TIP 25: Nehmen Sie die Tür in der Decke des Kontrollraums, und fliegen Sie durch den angrenzenden Raum in die Halle mit den drei Schaltern dahinter. Legen Sie nur den Schalter hinter der ersten Strebe auf der linken Seite um.

PLASMA *einsammeln*

TIP 26: Fliegen Sie dann durch den Raum mit den Plasmazellen zum Memory Plasma, und sammeln Sie es ein. Sollten Sie es nicht innerhalb der nächsten 35 Sekunden zurück zu den Zellen schaffen, warten Sie einfach, bis ein neues Memory Plasma an derselben Stelle erzeugt wurde, und versuchen es erneut.

Level 11

LOREN *aktivieren*

TIP 27: Durch einen unverschlossenen Schacht gelangen Sie direkt ins Planeteninnere. Aktivieren Sie mit den Schaltern die Loren, um auf diese Art versperrte Durchgänge freizumachen.

GENERATOR *zerstören*

TIP 28: Um das primäre Kraftfeld zu deaktivieren, müssen Sie den Schalter umlegen, der den Hilfsgenerator des kleinen Feldes aktiviert. Wenn Sie den Generator zerstören, gibt das kleine Kraftfeld den Weg in einen kreisförmigen Tunnel frei.



Tip 28: Sobald diese Generatoren aktiv sind, können sie zerstört werden, was Kraftfelder deaktiviert.

Großes Feld **ABSTELLEN**

TIP 29: An einer der Tunnelwände befinden sich drei Schalter nebeneinander, die die Generatoren im Raum unterhalb des primären Energiefelds aktivieren. Zerstören Sie diese Generatoren, um das Feld lahmzulegen. Der Passkey entsperrt mehrere Türen und macht Ihnen den Weg zum Gefangenen frei. Legen Sie die sechs Schalter um, und zerstören Sie den Generator, um den Häftling zu befreien.

Level 12

So entkommen Sie der **FEUERFALLE**

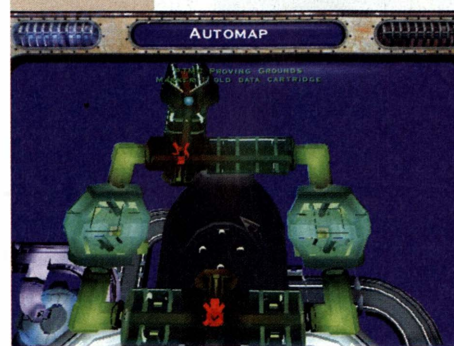
TIP 30: Um sich aus der Feuerfalle zu befreien, müssen Sie zuerst die vier kleinen Feuerzangen und dann die mittlere abschießen, sobald sie geöffnet sind. Dann schießen Sie in einem solchen Winkel auf beide Kraftfelder, daß die abprallenden Energiesalven die Generatoren rechts und links explodieren lassen.



Tip 30: Geöffnet sind die Zangen zerstörbar.

Competitors **BESIEGEN**

TIP 31: Nachdem Sie den vierten Competitor besiegt haben, fliegen Sie durch die gleiche Tür hinaus, durch die Sie die vierte Arena betreten haben. Gegenüber ist die Tür nun unversperrt. Dahinter befindet sich eine identische Arena mit einem weiteren Competitor. Nachdem Sie auch ihn besiegt haben, können Sie die Arena durch den zweiten Ausgang verlassen und finden in einem angrenzenden Raum eine Data Cartridge.



Tip 31: Nachdem Sie in der zweiten Arena siegreich waren, haben Sie Zugang zum Raum mit der Data Cartridge für den zweiten Geheimlevel.

ENDGEGNER *austricksen*

TIP 32: Den Endgegner können Sie problemlos besiegen, indem Sie ihn unter die Luke locken, durch die Sie die letzte Arena betreten haben. Sein einziger wunder Punkt ist das Gelenk mit der Laserkanone. Direkt über ihm in der



Tip 32: Locken Sie den Boss direkt unter diese Luke – dort können Sie nicht von ihm getroffen werden.

Luke können Sie Ihrerseits nicht getroffen werden.

Level 13

TIP 33: Um sich eine Menge Arbeit zu ersparen, sollten Sie zuerst das Aft Matcen ausschalten. Dazu schießen Sie eine Lenkrakete durch einen der angrenzenden Schächte auf den Schalter im dahinterliegenden Raum – schon ist das Matcen Geschichte.

MATCEN *ausschalten*

Zum **CORE**

TIP 34: Fliegen Sie dann sofort zum Engine Core, da dieser bisher noch nicht aktiviert ist. Sollten Sie zu langsam gewesen sein, müssen Sie sich in den Intervallpausen des Core Schritt für Schritt mit dem Afterburner herantasten und sich beim Energieausstoß an die Wand pressen und gegenlenken, damit Sie nicht zurückgeweht werden.

BOT *richtig einsetzen*

TIP 35: Der Guidebot kann die restlichen Stormtrooper nicht für Sie finden, Sie müssen also jeden Raum sorgfältig abfliegen. Sammeln Sie alle Powerups in der Nähe auf, so daß Sie den Guidebot nach entfernten suchen lassen können, und er Sie so in bisher unbesuchte Bereiche des Levels führt.

Level 14

GENERATOREN *ausschalten*

TIP 36: Zuerst sollten Sie durch den mittleren Schacht an die Spitze des Levels in einen Raum mit drei Schaltern fliegen: Mit denen können Sie die Roboter-Generatoren deaktivieren, so daß Sie gegen weniger Gegner ankämpfen müssen.

KRAFTFELD *abschalten*

TIP 37: Nachdem Sie alle Schlüssel eingesammelt haben, stellen Sie im Lower Engineering Room den Schalter auf »0« und fliegen in den Raum mit dem Forcefield. Das deaktivieren Sie, indem Sie die fünf Schalter in folgender Reihenfolge umlegen: links oben, rechts unten, links unten, rechts oben, Mitte. Die richtige Ausrichtung der Spiegel erkennen Sie an einem dünnen, konstanten Energiestrahl zwischen Spiegel und Knotenpunkt.



Tip 37: Diese Schalter müssen Sie in der richtigen Reihenfolge berühren, um das Kraftfeld auszuschalten.

GUNBOYS *ausrichten*

TIP 38: Postieren Sie jetzt noch die sieben Gunboys in einem Halbkreis um die Linse auf der dem Roboter-Generator zugewandten Seite, und berühren Sie das Interface darunter. Nun müssen Sie noch einmal die drei Schalter aus Tip 36 umlegen, was neben der Energiezufuhr für den Emitter leider auch wieder die abgeschalteten Roboter-Generatoren aktiviert.

LINSE *verteidigen*

TIP 39: Nun geht's mit Tempo schnell zurück in den Emitter-Raum, wo Sie das kleine CED-Schild unter dem Generator berühren, um den Upload zu initialisieren. Der nimmt einige Zeit in Anspruch, in der die Roboter versuchen werden, die Linse zu zerstören. Postieren Sie sich darüber, und verteidigen Sie das Ding. Benutzen Sie im Notfall die Ersatzlinse.

Level 15

GENERATOREN *abschalten*

TIP 40: Sammeln Sie soviel Waffen, Shields und Powerups wie möglich ein. Um die Sache zu vereinfachen, können Sie alle Roboter-Generatoren deaktivieren. Dazu müssen Sie im Geheimraum hinter einem defekten, kreisförmigen Energy Center die Schalter in dieser Reihenfolge berühren: 5-3-2-7-4 von links nach rechts. Der mittlere Schalter bringt die anderen wieder in Ausgangsposition, falls Sie sich dabei vertan haben.



Tip 40: Berühren Sie die Schalter in der richtigen Reihenfolge (5-3-2-7-4), um die Generatoren und das Energiefeld vor der Armory zu deaktivieren.

LAVABECKEN *leeren*

TIP 41: Der Schlüssel zu Dravis' Stronghold befindet sich hinter dem linken der drei großen Lavabecken. Leeren Sie das Lavabecken durch Berühren des linken Rads im angrenzenden Kontrollraum, und fliegen Sie durch die Tür am Boden des Beckens.

TIP 42: Auf der anderen Seite direkt über der Tür befindet sich der Schalter, der die gegenüberliegende Tür öffnet. Holen Sie den Schlüssel, ehe sich das Becken wieder mit Lava gefüllt hat. Das Kraftfeld, das den Eingang blockiert, öffnet sich bei Annäherung, schließt sich aber hinter Ihnen. Sie sollten also vorher den Level komplett erkundet haben.



Tip 41: Das linke Rad leert den linken Lavapool im angrenzenden Saal und macht den Weg zum Passkey frei.

Durch das **KRAFTFELD**

Der **ENDKAMPF**

TIP 43: Der Endgegner läßt sich mit dem Guidebot Anti-Virus sehr leicht besiegen. Sobald er kurzfristig außer Gefecht ist, schießen Sie aus sicherer Entfernung alle Black Shark und Mega Missiles auf seinen Kopf. Kurz bevor das Anti-Virus seine Wirkung verliert, stößt der Mech ein Unverwundbarkeit-Extra aus. Sammeln Sie es sofort ein, und geben Sie ihm mit Dauerfeuer aus Missiles und Plasma den Rest. GUN

EXTRA *einsammeln*



Auf CD: Vollversion von Chaos Gate

Spielhilfen zur Vollversion

Warhammer 40K: Chaos Gate

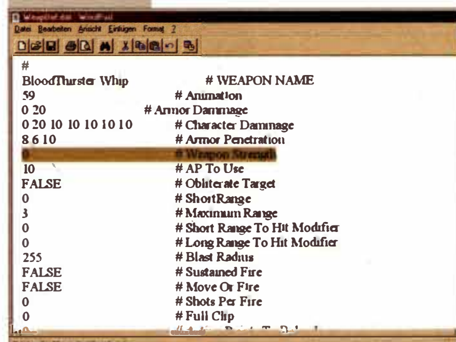
Damit das Imperium siegt, hat unser Strategie-Labor einige Tricks für Sie parat.

Die Vollversion des spannenden Taktikspiels Chaos Gate von SSI haben wir zu unserem Jubiläum für Sie ergattert. Selbstverständlich läßt unsere Tips-Abteilung Sie bei den harten Kämpfen gegen die Feinde des Imperiums nicht im Stich: Wir haben die besten Taktiken für Sie zusammengetragen.

Schmutzige Tricks

SPIEL-DATEIEN *verändern*

TIP 1: Im Spielverzeichnis unter »Data« finden Sie einen Haufen Dateien, die Spieldaten enthalten und sich alle mit einem Texteditor öffnen lassen. In »WeapDef.dat« können Sie beispielsweise die Charakteristika jeder Waffe verändern, in »SpellDef.dat« Psykerkräfte und in »VehicDef.dat« die Eigenschaften von Fahrzeugen. Alle Änderungen gelten für das ganze Spiel: Wenn Sie also aus dem normalen Bolter eine harmlose Erbsenpistole machen, indem Sie den Eintrag »Weapon Strength« heruntersetzen, gilt das gleichermaßen für Freunde wie Feinde. Schlauer ist es, die mächtigen Dämonenwaffen, die nur Ihre Gegner benutzen, unschädlich zu machen. Es handelt sich dabei



```
#
BloodThirster Whip        # WEAPON NAME
59                        # Animation
0 20                      # Armor Dammage
0 20 10 10 10 10 10       # Character Dammage
8 6 10                    # Armor Penetration
0                         # Weapon Strength
10                        # AP To Use
FALSE                     # Obliterate Target
0                         # ShortRange
3                         # Maximum Range
0                         # Short Range To Hit Modifier
0                         # Long Range To Hit Modifier
255                       # Blast Radius
FALSE                     # Sustained Fire
FALSE                     # Move Or Fire
0                         # Shots Per Fire
0                         # Full Clip
```

Tip 1: In der Datei »WeapDef.dat« entschärfen Sie kinderleicht die mächtigen Dämonenwaffen.

DÄMONEN-WAFFEN *entschärfen*

um die folgenden: BloodThirster Whip, Lord of Change Claws, Flesh Hound Jaws, Pink Horror Attack und Blue Horror Attack. Setzen Sie bei allen die »Weapon-Strength« auf 0. Ein anderer hübscher Trick ist es, aus den harmlosen Anti-Plant-Raketen, die von Chaosanhängern nie eingesetzt werden, durch Hochsetzen der »WeaponStrength« eine tödliche Waffe zu basteln.

Allgemeine Tips

HEAVY *Bolter einsetzen*

TIP 2: Geben Sie dem besten Schützen jeder Squad einen Heavy Bolter mit. Gerade in den Anfangsmissionen sind die Feinde oft noch nicht sehr stark gepanzert und daher gegen Bolterfeuer sehr anfällig.

KRAK *statt* **FRAG**

TIP 3: Ersetzen Sie bei allen Kämpfern die schwachen Frag- durch die stärkeren Krak-Granaten. Verschwenden Sie sie aber nicht gegen schwache Feinde, die Sie auch mit dem Bolter erledigen könnten.

RUCKSÄCKE *nicht füllen*

TIP 4: Oft finden Sie während einer Mission Kisten mit Ausrüstung. Lassen Sie bei einigen Marines dafür Platz im Rucksack, und suchen Sie stets die gesamte Karte ab, auch wenn Sie Ihr Missionsziel bereits so gut wie erfüllt haben.



Tip 5: Bruder Marco läßt Platz in seinem Rucksack, damit er später gefundene Granaten einstecken kann.

APS *sparen*

TIP 5: Laufen Sie nicht mit Ihren letzten Aktionspunkten in unbekanntes Gebiet. Behalten Sie immer genügend übrig, um sich bei einem überraschenden Angriff noch Ihrer Haut wehren zu können.

Immer **OVERWATCH**

TIP 6: Vergessen Sie nicht, Ihre Männer am Ende jedes Zuges in Overwatch zu stellen, um Überraschungsangriffe abwehren zu können.

ABSTAND *halten*

TIP 7: Halten Sie genügend Abstand zwischen Ihren Kriegern, damit gegnerische Granaten oder Raketen nicht mehrere Marines auf einmal erwischen.



Tip 8: Diese Terminators stehen zu nahe beieinander und sind daher alle von der Granate erwischt worden.

TIP 8: Positionieren Sie Ihre Männer hinter niedrigen Objekten wie Steinen. Lassen Sie die Jungs dann am Ende der Runde in die Hocke gehen – das verringert die Trefferchancen der Feinde ein wenig.

SPRINGEN *statt laufen*

TIP 9: Wenn Sie draußen kämpfen, sollten Sie die Sprungfähigkeiten Ihrer Assault Squad nutzen. Schicken Sie zunächst einen einfachen Standardkämpfer vor, um das Feuer auf ihn zu ziehen. Dann springen Sie mit Ihrem Team nahe zum Feind und erledigen ihn mit Powerfists und Flamern. GUN

0781

Spezialisten im Einsatz

Hidden & Dangerous

Probleme mit Scharfschützen, Panzern und Wachleuten? Wir sagen Ihnen, wie Sie Ihre Truppe wohlbehalten nach Hause bringen.

Da der Schwierigkeitsgrad der Missionen bei dem 3D-Taktikspiel Hidden & Dangerous von Take 2 stark schwankt und nur ein Teil wirklich knifflig ist, haben wir für Sie die zehn wichtigsten Einsätze detailliert gelöst.

Allgemeine Tips

KARTE *einsetzen*

TIP 1: Zu Beginn jeder Mission sollten Sie sich auf der Karte eine genaue Route zu Ihrem Ziel aussuchen. Beachten Sie tote Winkel, Bäume, Steinmauern und Waggons, die Sie auch als Deckung verwenden können. Oft ist es ratsam, nicht den direkten Weg zum Ziel zu nehmen. Ein kleiner Umweg um ein Gebäude oder einen Zug kann Ihnen ein gefährliches Feuergefecht ersparen.

Umgebung KONTROLLIEREN

TIP 2: Suchen Sie ständig das Gebiet um Sie herum mit Zielfernrohr oder Feldstecher ab, da Sie so Heckenschützen früh aufspüren und erledigen können.

Nicht der KI *vertrauen*

TIP 3: Verlassen Sie sich nicht blind auf die KI, da Ihre Soldaten oft in die falsche Richtung gehen oder einen anderen Weg wählen als Sie und so den Gegnern direkt in die Arme laufen. Checken Sie ab und zu, wo sich Ihre Leute befinden, und stoppen Sie die Irrläufer notfalls per direkten Befehl.

Die schwierigsten Missionen

Hinaus in die Dunkelheit (Jugoslawien)

STREIFEN *erledigen*

TIP 4: Sie starten bei (1). Warten Sie, bis die Eisenbahn vorbei ist, und marschieren Sie dann leicht gebückt in den Hof bei (2). Am zweiten Ausgang lauern einige Soldaten. Sorgen Sie dafür, daß Ihre Leute sich links und rechts vom Torbogen plazieren und dann die Patrouillen auf der Straße erschießen. Geben Sie Feuerschutz, und laufen Sie in den Hof bei (3). Vermeiden Sie unnötige Schüsse, da dadurch Alarm ausgelöst werden kann.



Dunkelheit: Machen Sie keine lauten Geräusche, sonst gibt's Alarm, und das Boot ist weg.

SCHÜTZEN *ausschalten*

TIP 5: Die Strandpromenade wird von wenigen Patrouillen bewacht. Warten Sie, bis die Wache sich abwendet, und greifen Sie dann mit dem Messer an. Bei (4) stehen zwei Scharfschützen, die Sie ebenfalls lautlos erledigen müssen, bevor sie das Feuer eröffnen.

Über die BRÜCKE

TIP 6: Der Weg zur Brücke ist nun frei. Postieren Sie zwei Scharfschützen auf beiden Seiten der Straße. Wenn Sie nur ein Scharfschützengewehr haben, stehlen Sie den Deutschen eines. Nun schleichen Ihre beiden restlichen Soldaten auf die andere Seite, dicht gefolgt von den Scharfschützen.

SCHIFF *aufhalten*

TIP 7: Achten Sie genau darauf, wann die deutschen Soldaten aus dem Nebel auftauchen. Ihre Scharfschützen müssen bereit sein, den Soldaten, der das Schiff wegbringen will, sofort auszuschalten. Aus dem Gebäude bei (5) kommen noch mehrere andere Soldaten. Nun fahren Sie mit dem Boot davon.

Schöne Aussicht (Jugoslawien)

Ans RECHTE *Ufer*

TIP 8: Fahren Sie das Patrouillenboot sofort rechts an das Ufer, und springen Sie über die Reling auf den Strand (1). Passen Sie auf, daß der Abstand beim Sprung nicht zu groß ist.



Schöne Aussicht: Mit dem eroberten Panzer zerschießen Sie problemlos das Schleusentor.

TIP 9: Wenn Sie an die normale Anlegestelle (2) fahren wollen, müssen Sie sich auf schweren Beschuß von Scharfschützen aus allen Richtungen gefaßt machen.

Wachen AUSSCHALTEN

Mit Ihrem Scharfschützen kriechen Sie nach (3), von wo aus Sie die Wachen bei (4), (5) und (6) erledigen.

Vorsicht GEGENANGRIFF

TIP 10: Sollten Ihnen noch weitere Patrouillen vor den Lauf kommen, erledigen Sie die ebenfalls. Die Südflanke des Komplexes ist nun ziemlich geschwächt. Falls Sie auf »schwer« spielen, starten die Gegner nun einen Angriff von Süden auf Ihren Scharfschützen. Stellen Sie den restlichen Trupp deshalb als Schutz ab. Wenn Sie die Patrouille erledigt haben, pirschen Sie sich an den Felsen entlang auf den Haupteingang zu, wo zwei Wachen stehen.

Auf der BRÜCKE

TIP 11: Auf der Brücke erwarten Sie wieder drei Soldaten, die alle mit Scharfschützengewehren ausgestattet sind. Gehen Sie hinter dem gepanzerten Fahrzeug in Deckung, um sie auszuschalten. Von der anderen Flußseite (7) werden Sie nun stark unter Feuer genommen – suchen Sie Schutz hinter dem Tank.

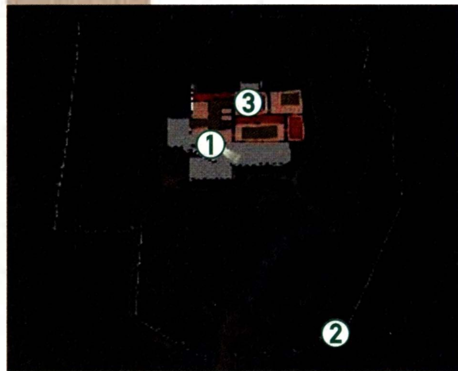
PANZER *kapern*

TIP 12: Nun können Sie den Panzer kapern. Gehen Sie dazu von vorne auf das Gefährt zu, und drücken Sie [U]. Dann wählen Sie den Soldaten, der im Turm sitzt, und zielen auf das Schleusentor. Möglicherweise sind mehrere Schüsse nötig, um das Tor zu zerstören. Danach können Sie in aller Ruhe zum Fluchtpunkt bei (8) spazieren.

Schlüsselbund (Deutschland)

GEZIELT *schießen*

TIP 13: Rücken Sie mit Ihren Scharfschützen bis zum Waldrand vor, und suchen Sie mit dem Zielfernrohr den Mann, der das Suchlicht bei (1) bedient. Er ist Ihr erstes Ziel.



Schlüsselbund: Erst wenn alle Wachen im Haus erledigt sind, können Sie den General entführen.

TIP 14: Achten Sie darauf, daß keiner der Soldaten zu weit hinaus geht und gesehen wird. Durch das Tor (2) dringen Sie in den Garten ein, wobei Sie immer auf Deckung durch den Scharfschützen bauen sollten. Einige Soldaten werden Ihnen entgegenstürmen, aber kein großes Problem bereiten. Laufen Sie vorsichtig um das Haus herum, und erledigen Sie die übrigen Wachen außerhalb des Hauses.

Durch den **GARTEN**

Ins **HAUS**

TIP 15: Im Gebäude selbst wird es richtig knifflig: Sie müssen hinter jeder Ecke einen Deutschen erledigen, und finden hinter jeder Tür einen Feind. Steuern Sie Ihre Soldaten im Haus lieber selbst, da sie sonst hoffnungslos an den Ecken hängenbleiben oder gar einen anderen Weg suchen.

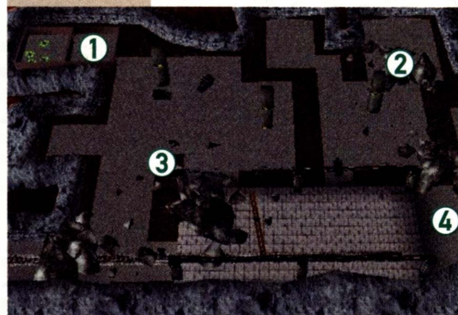
Vorsicht im **TREPPENHAUS**

TIP 16: Im Treppenhaus (3) müssen Sie besonders auf die Soldaten auf der Empore achten, da die Ihnen in den Rücken schießen, sobald Sie die Treppe betreten. Sorgen Sie auch im oberen Geschoß dafür, daß außer dem General keine Feinde überleben.

Vipernnest (Deutschland)

Am **BÜRO** *warten*

TIP 17: Anstatt in der Produktionshalle aufwendig alle Wachen zu töten, wenden Sie besser folgende Methode an: Sie warten am Ausgang des Büros und erledigen alle Soldaten, die Ihnen entgegenkommen.



Vipernnest: Im Gebäude wird es gefährlich.

TIP 18: Ihr Scharfschütze feuert von der Position bei (1) aus auf die Sprengstofflager (2), die dann lautstark in die Luft fliegen. Die Fässer bei (3) fallen ebenfalls Ihrem Feuer zum Opfer. Nun müssen Sie nur noch rasch zum Ausgang bei (4) vordringen und die dort stehenden Wachen ausschalten.

Fässer **SPRENGEN**

Flucht aus der Hölle (Deutschland)

WACHTÜRME *ausschalten*

TIP 19: Ihr Scharfschütze erledigt den Mann auf dem Wachturm (1) und die Wache auf der Straße. Schalten Sie die Wachtürme, die im ganzen Lager verteilt sind, aus großer Entfernung aus, und folgen Sie dem Pfad zum Fuhrpark (2). Dabei werden Sie ständig von allen Seiten her beschossen, achten Sie deshalb auf gute Deckung und Feuerschutz.



Flucht aus der Hölle: Das Panzerfahrzeug bei (3) ist Ihr Ticket nach draußen – entführen Sie es.

PANZER *mit der Panzerfaust erledigen*

TIP 20: Die Kaserne bei (3) können Sie mit Hilfe der Benzinfässer in die Luft sprengen. Stehlen Sie den Panzerwagen, und fahren Sie zum Fluchtpunkt bei (4). Dort wartet ein feindlicher Panzer auf Sie, den Sie mit einer Panzerfaust beseitigen.

Schneeteufel (Norwegen)

Über den **HOCHPFAD**

TIP 21: Folgen Sie dem Hochpfad, der um das Lager herumführt, bis (1). Von dort aus kann Ihr Scharfschütze den Soldaten bei (2) erledigen. Rücken Sie dann bis dorthin vor, und suchen Sie den Soldaten nahe (3). Auch er wird durch Ihren Scharfschützen ausgeschaltet. Von (3) aus können Sie dann problemlos die Wachen bei (4), (5) und bei (6) eliminieren.



Schneeteufel: Schwerstarbeit für Ihre Scharfschützen.

Keine Panik bei **ALARM**

TIP 22: Im Lager wird es Alarm geben, aber Sie können mit Ihrem Team den ganzen Bereich überblicken. Nach einem längeren Feuergefecht schicken Sie einen Soldaten zu (6) und einen zu (7). Die anderen beiden geben von (3) aus Feuerschutz. Legen Sie die Sprengsätze an die Zielgebäude (6) und (7), und gehen Sie zum Fuhrpark bei (8). Nun können auch die beiden Scharfschützen zum Wagen laufen und aus dem Kampfgebiet verschwinden.

Dreizehnte Kammer (Norwegen)

GRANATEN *werfen*

TIP 23: Werfen Sie gleich von Ihrer Startposition aus kurz nacheinander zwei Granaten in den Hof. Nun können Sie getrost mit Ihrem gesamten Team durch den Eingang treten und die Wachen bei (1) erledigen.

Angriff auf die **GARAGE**

TIP 24: Greifen Sie die Garage bei (2) an: Erledigen Sie den Wächter beim Wagen und den diensthabenden



Dreizehnte Kammer: Durch den Tunnel in den Bunker.

Offizier, der aus dem Büro gestürmt kommt. Durchsuchen Sie nun die Räume bei (3). Nehmen Sie einem der Wächter das Sturmgewehr ab, da es sehr gute Eigenschaften besitzt.

Durch den **TUNNEL**

TIP 25: Der Tunnel bringt Sie in den eigentlichen Komplex. Vorsicht: Dort gibt es jede Menge Selbstschußanlagen, die Sie am besten mit Granaten ausschalten. Bahnen Sie sich einen Weg durch die feindlichen Truppen, und legen Sie den Sprengsatz bei (4). Dann sollten Sie den Rückzug antreten und fahren mit dem LKW (2) zum Fluchtpunkt (5).

Wolfsjäger (Norwegen)

Kanonen **IGNORIEREN**

TIP 26: Rücken Sie zwischen den Schneedünen langsam vor, bis Sie die erste Wache sehen. Erledigen Sie den Soldaten, und marschieren Sie weiter zum Zielgebäude. Die Kanonen in den Wänden können Sie dabei getrost ignorieren.



Wolfsjäger: Der Bunker ist eine harte Nuß.

TIP 27: Im Norden befindet sich der Eingang (1) zum Bunker, der allerdings gut bewacht wird. Sie werden um ein Gefecht nicht herumkommen.

Zum **BUNKER**

ORIENTIERUNG *behalten*

TIP 28: Sehen Sie drinnen immer wieder auf den Plan des Gebäudes, um nicht die Orientierung zu verlieren. Seien Sie immer darauf gefaßt, hinter der nächsten Tür auf einen Feind zu stoßen. Werfen Sie Handgranaten, wenn Sie sich nicht sicher sind, ob sich jemand im Raum befindet oder nicht. Decken Sie sämtliche Zugänge zu Ihrer Position ständig ab. Stoßen Sie direkt zum Chef des Stützpunkts vor (2). Nehmen Sie den Schlüssel vom Schreibtisch, und verlassen Sie das Gebäude durch den Fluchttunnel bei (3).

Zum **CHEF**

Jagd auf den goldenen Fisch (Norwegen)

Auf Angriff **VORBEREITEN**

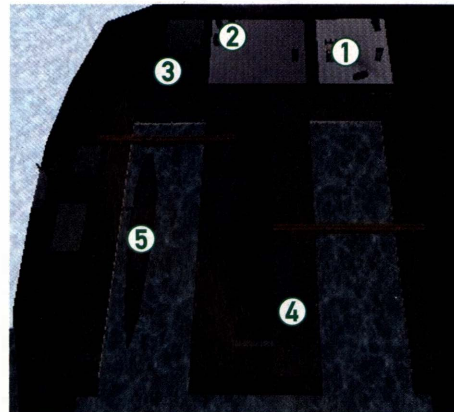
TIP 29: Seien Sie vorsichtig, da direkt hinter Ihnen im Gang jede Menge deutscher Soldaten warten. Diese Feinde kommen aber erst, wenn Sie schießen.

Alle Feinde **ERLEDIGEN**

TIP 30: In der Halle (1) angekommen, werfen Sie einige Handgranaten in das obere Geschoß. Räumen Sie Stück für Stück die Halle und auch den Fuhrpark (2). Nun laufen Sie durch den Gang nach (3), wo Sie ebenfalls alle Gegner ausschalten.

KISTEN *als Deckung nutzen*

TIP 31: Dann fahren Sie mit einem gepanzerten Fahrzeug nach (4), wo Sie Zugang zu dem zweiten Hafenbecken (5) bekommen. Die vielen Kisten bieten ausreichend Deckung, um mit den zahlreichen Gegnern fertig zu werden. Halten Sie aber genügend Abstand zu den Benzinfässern, oder sprengen Sie sie besser vorher aus einiger Entfernung in die Luft.



Jagd auf den goldenen Fisch: Wenn das U-Boot explodiert, sollten Sie besser rasch abhauen.

U-BOOT *sprengen*

TIP 32: Beim Sprengen des feindlichen U-Boots bei (5) müssen Sie genügend Abstand haben, um nicht mit in die Luft zu fliegen. Speichern Sie auf jeden Fall vorher ab. Danach brauchen Sie nur noch mit dem Panzerfahrzeug das Hafengelände zu verlassen.

Königstraße (Tschechoslowakei)

VORSICHT *Scharfschützen*

TIP 33: Rechnen Sie ständig mit Scharfschützen auf den Dächern oder hinter Fensteröffnungen. Lassen Sie den deutschen Wissenschaftler erst einmal am Start stehen, um ihn nicht unnötig zu gefährden. Auf den Straßen sind Straßensperren errichtet worden, die mit MG-Stellungen verstärkt sind.

Wachen im **SCHAUFENSTER**

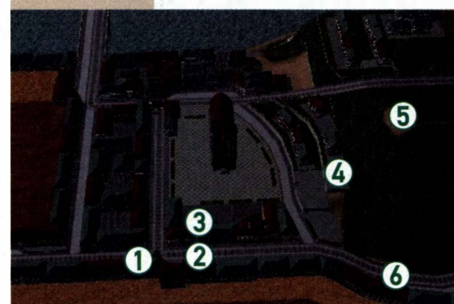
TIP 34: Gehen Sie nach (1), um von dort aus die Wachen (2) auszuschalten. Folgen Sie der Straße bis (3). Der Panzer im Schaufenster ist zwar schon außer Gefecht, aber einige Wachen verstecken sich dort. Ein Granatenwurf aus sicherer Entfernung beseitigt die Gefahr.



Königstraße: Werfen Sie eine Granate auf den Panzer – dahinter verstecken sich Soldaten.

TIP 35: Achten Sie auf die Scharfschützen auf der anderen Seite des Platzes und bei den Treppen (4). Von dort aus erledigen Sie die Soldaten an den Geschützen bei (5). Nun können Sie den Wissenschaftler zum Fluchtpunkt bei (6) eskortieren. Seien Sie weiterhin äußerst vorsichtig: Plötzlich hinter Ihnen auftauchende Wachen können die Mission noch zum Scheitern bringen, da der Wissenschaftler sehr verwundbar ist. GUN

Wissenschaftler **HOLEN**



Königstraße: Lassen Sie den Wissenschaftler sicherheitshalber am Start stehen, während Sie vorrücken.

Tolle Gewinne zum GameStar-Geburtstag

Jubiläums-verlosung

GameStar feiert zweiten Geburtstag – feiern Sie mit. Zusammen mit renommierten Herstellern verlosen wir aktuelle Spitzenspiele und Top-Hardware im Gesamtwert von knapp 65.000 Mark. Alles, was Sie tun müssen: Schicken Sie uns eine ausgefüllte Mitmachkarte.

Einsendeschluß ist der 30. September 1999.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

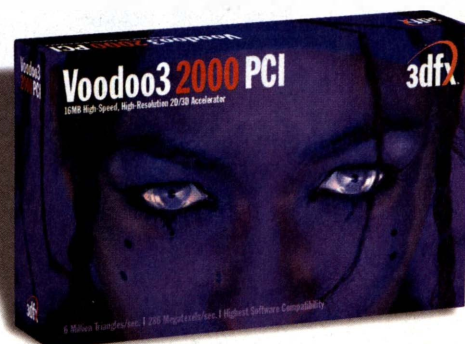
The Learning Company

Wie wäre es mit einem Abenteuerurlaub im fernen Persien? Dafür reicht das Geld nicht? Kein Problem – bei uns gibt's doch **50 Exemplare** von **Prince of Persia 3D** zu gewinnen. Sobald das Actionspiel fertig ist, schickt The Learning Company die glücklichen Gewinner in den virtuellen Orient. Dort sind Sie ein Prinz, vermöbeln penetrante Schwertschwinger und finden die Liebe Ihres Lebens in Form einer schönen Prinzessin. Zusätzlich kriegen die PC-Urlauber ein paar Goodies fürs Reisegepäck: **T-Shirt**, **Tasse** und das original **Prince of Persia 3D-Daumenkino** – alles in allem gut **6.500 Mark** Gesamtwert.



3Dfx

Die Klassiker der 3D-Beschleunigerkarten stammen aus dem Hause 3Dfx und bieten derzeit die beste Kompatibilität mit 3D-Spielen. Darüber können sich sechs Gewinner freuen: Je **drei Exemplare** der **Voodoo 3 2000** sowie **drei Voodoo 3 3000** mit einer höheren Taktfrequenz. Gesamtwert der sechs Preise: rund **2.200 Mark**.



Saitek

Mit den schicken Steuergeräten von Saitek siegen Sie leichter. **Acht** glückliche Gewinner kriegen den kompletten Satz aus Lenkrad, Joystick und Joypad. Das **R4 Force Wheel-Lenkrad** hat Rütteleffekte wie aus dem echten Leben und ist extrem präzise – schwungvolle Lenkmanöver schaffen damit auch Einsteiger. Das gilt ebenso für den **Cyborg 3D-Stick**, der eine komplette Ausstattung mit acht Feuerknöpfen bietet und enorm ergonomisch ist. Das **Cyborg 3D-Pad** liegt trotz ungewöhnlicher Form besonders gut in der Hand. Insgesamt haben die schön designten Steuerkünstler einen Wert von gut **4.400 Mark**.

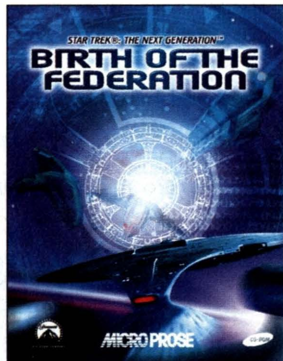




Microprose

Microprose spendiert nicht nur tolle Spiele, sondern auch unentbehrliche Fan-Utensilien. Wir verlosen **20 Exemplare** des Battletech-Bundles mit dem aktuellen Referenz-Mechspiel **MechWarrior 3**, dem Echtzeit-Bruder **MechCommander** und außerdem einem hippen **T-Shirt** mit Stahlkrieger-Aufdruck. **20** weitere Spieler kriegen je ein Päckchen von der Sternenflotte mit dem Strategiespiel **Star Trek: Birth of the Federation** und einem futuristischen **Trek-T-Shirt**. Gesamtwert: etwa **5.600 Mark**.





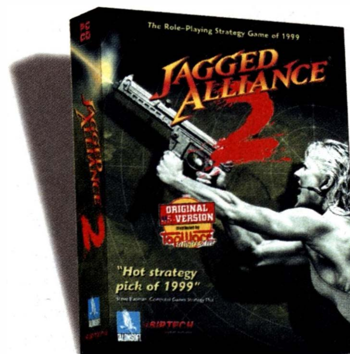
Canon

Ein Bundle druckt mit Macht: Digitalfotos oder den Screenshot, auf dem Sie schwere AT-ATs besonders schön stürzen lassen, bringen Sie mit dem **Bubble-Jet Color 2000** fast wie fotografiert zu Papier. **15 Gewinner** dürfen sich nicht nur über gestochen scharfe Ausdrucke freuen, denn sie kriegen das Gerät mitsamt dem beiliegenden Actionspiel **Star Wars: Rogue Squadron** sowie dem Multimedia-Filmlexikon **Behind the Magic**. Gesamtwert: echte **3.000 Mark** – nicht mit dem Drucker gemacht.



Topware

Es ist strategisch, taktisch, spannend und sprachlich ganz schön auf Zack: **Jagged Alliance 2**. In dem gelungenen Mix aus Echtzeit-Taktik, rundenbasierter Strategie und einer Prise Rollenspiel schicken Sie Ihre Söldner auf einen noblen Feldzug und freuen sich über die coolen Kommentare der Lohnkrieger. **30 Exemplare** verlosen wir unter angehenden Söldnerführern, die sich über das hochklassige Strategiespiel (GameStar »für besondere Spieltiefe«) freuen dürfen. **Zehn** bekommen sogar die eigens aus Amerika importierte US-Fassung. Gesamtwert: rund **3.500 Mark**.



Intel

Die Zeiten ruckeliger Spiele sind vorerst vorbei – jedenfalls für die glücklichen Gewinner, die bei unserer Verlosung einen Hochleistungs-Hauptprozessor von Intel gewinnen. Je **zwei Exemplare** gibt's vom brandneuen **Pentium III/600**, dem **Pentium III/550** und dem **Celeron 500**. Die flinken Chips sorgen dafür, daß die kommenden Highend-3D-Titel nicht ins Stocken geraten, sondern flott wie ein Gebirgsfluß über den Bildschirm rauschen. Gesamtwert der Prozessoren: rund **6.000 Mark**.



Pioneer

DVDs sind im Kommen, schließlich paßt auf jede Scheibe der vielfache Inhalt einer normalen CD. Mit dem leicht zu installierenden **Pioneer DVD-A03S**, dem Testsieger aus GameStar 9/99, flutschen Filme und Spiele besonders problemlos über den Bildschirm. Das Gerät liest Daten extrem fix von den Speicherriesen und hat eine sehr gute Fehlerkorrektur. Wir verlosen gleich satte **10 Exemplare** des Edel-DVD-Laufwerks, der Gesamtwert: gut **3.000 Mark**.



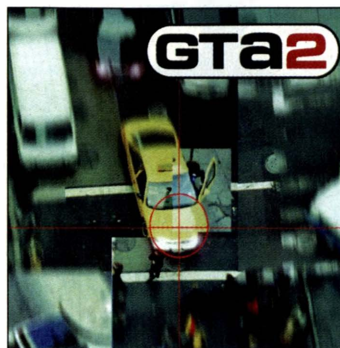
Ubi Soft

Macht und Magie – darum geht's in der Welt von **Might & Magic**. Ubi Soft stiftet **20 Pakete** mitsamt Fan-Devotionalien. So gibt es **15 mal** die deutsche Version des Rollenspiels **Might & Magic 7** mitsamt **T-Shirt**, **Riesen-Hochglanzposter** und einem **Pin**. Und **fünfmal** den genialen Mix aus Rollen- und Strategiespiel **Heroes of Might & Magic 3** (GameStar »für besonderen Spielwitz«), ebenfalls mit **Shirt**, **Poster** und **Pin**, aber zusätzlich mit einer schicken **Schulterbag**. Gesamtwert: rund **3.250 Mark**.



Take 2

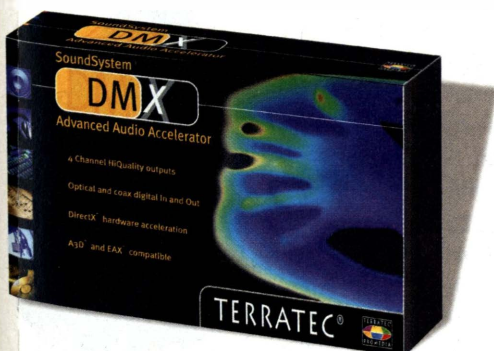
Autorennen mit Karambolage-Garantie – das gibt's in **Grand Theft Auto 2** massenweise. Zusammen mit Take 2 verlosen wir **10 Exemplare** des Flitzspektakels; die Gewinner kriegen es gleich nach Erscheinen zugeschickt. Und damit auch die schräge Sounduntermalung gut rüberkommt, bekommen **2** Gewinner noch einen **Highend-Klangstuhl** von Intensor. In diesem wummern wuchtige Bässe und sorgen für ein spaciges Gefühl in der Magengrube. Gesamtwert: abgefahrene **3.000 Mark**.





Terratec

PC-Spieler mit feinen Ohren kommen derzeit kaum an Terratec vorbei. Deren **Soundsystem DMX** hat gerade den Spitzenplatz auf unserer Soundkarten-Referenzliste erklommen. Einmal wegen der erstklassigen Klangqualität, zum anderen, weil sie als bislang einzige Soundkarte die beiden Audio-Standards EAX und A3D auf einem Board unterstützt. Wir verlosen **10 Exemplare** des Referenz-Musikkünstlers. Gesamtwert: etwa **2.800 Mark**.



Havas

Ganz viele schöne Spiele hat Havas, und damit auch Sie was haben, verlost die Firma **zehn Pakete** mit den interessantesten Programmen. Darin finden die Gewinner moderne Klassiker wie das Echtzeit-Strategiespiel **StarCraft** – komplett mit der Missions-CD **Brood War** – und das Aufbauspiel **Caesar 3**. Actionfreunde freuen sich über die deutsche Version des genialen **Half-Life**, und Rollenspieler tauchen in den Fantasy-Welten von **Return to Krondor** und **Quest for Glory 5** gleich für ein paar Monate ab. Wer zwischendurch gerne rast: Die Profi-Fahrsimulation mit den klassischen Boliden aus den Sechzigern, **Grand Prix Legends**, ist ebenfalls mit dabei. Gesamtwert aller zehn Pakete: etwa **5.000 Mark**.

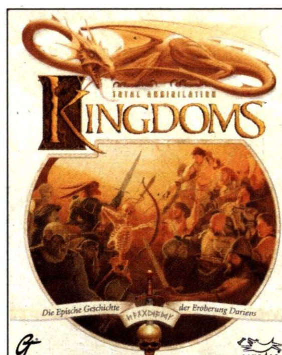


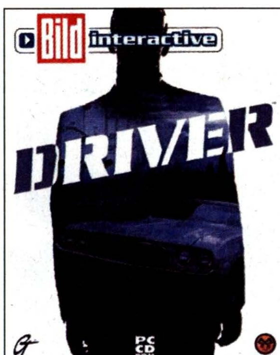


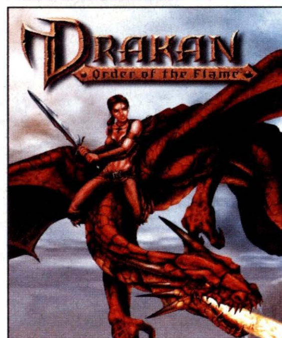


GT Interactive

Spielspaß quer durch die Genres gibt's von GT Interactive. Wir verlosen **15 Exemplare** des nagelneuen **Drakan**. **15 mal** gibt's das Echtzeit-Strategiespiel **T.A. Kingdoms**, in dem Sie in Fantasy-Landen gegen Flugmonster und Orks kämpfen. Und **15 Spieler** gewinnen **Driver** und flitzen ohne Rücksicht auf Verluste durch vier US-Großstädte. Zu **Driver** spendiert GT Interactive als Gimmick sogar **Duftbäume** – Geruchsrichtung »Neuwagen«. Gesamtwert: rund **3.600 Mark**.







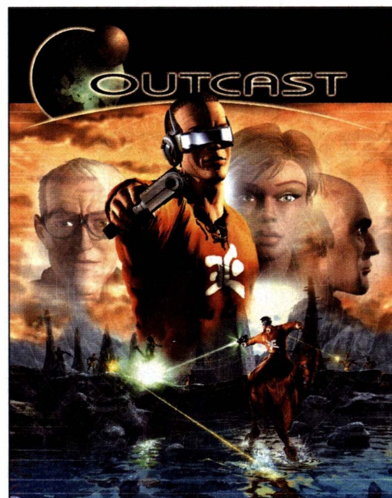
Guillemot

Da kommen Grafik-Fetischisten auf ihre Kosten: Hardware-Spezialist Guillemot spendiert **zehn Exemplare** der aktuellen Boards mit den 3D-Beschleunigern von Nvidia. **8 mal** verlosen wir die **Maxi Gamer Phoenix 2**, auf der ein flotter TNT-1-Chip für Top-Auflösungen und hohe Bildwiederholraten sorgt. **Zwei** Gewinner bekommen sogar die brandneue **Maxi Gamer Xentor 32** mit dem hyperschnellen TNT-2-Prozessor. Das ergibt einen Gesamtwert von gut **2.600 Mark**.



Infogrames

Lust auf ein episches Abenteuer? Wir verlosen **10 Exemplare** des Action-Adventures **Outcast**. Bombastische Grafiken und viel Atmosphäre zeichnen das Spiel aus (GameStar »für besondere Atmosphäre«). Damit Sie auch nach Spielende geistigen Kontakt zur Hauptfigur Cutter Slade halten können, gibt's dazu noch wertvolle Fan-Zugaben: Alle **zehn** Gewinner kriegen eine **Armbanduhr** und eine **Kette**, je **fünf** zusätzlich einen tollen **Rucksack** (leider ohne Volumen-Reduktionsfähigkeit) und den original Cutter-Slade-Flachmann (leider ohne Inhalt). Gesamtwert: circa **3.000 Mark**.



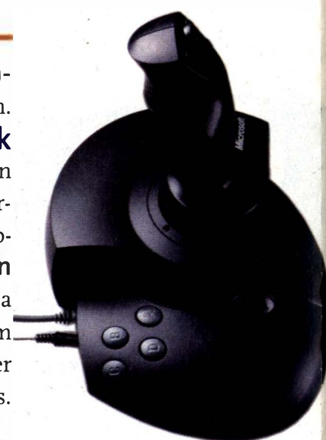
Wavemaster



Sprache, Musik, Explosionen: Zum Spielspaß am PC gehört auch ein ordentliches Soundsystem. Wir verlosen **20 Exemplare** des Subwoofer-Systems **Wavemaster 180**. Ein regelbarer Subwoofer mit integriertem Verstärker sorgt unterm Schreibtisch für fette Bässe, zwei Satelliten mit praktischer Bildschirmhalterung liefern die höheren Frequenzen dazu. Außerdem gibt's **10 Paar** Aktivlautsprecher **Wavemaster 380** – die klingen gut und passen auch bei überfüllten Schreibtischen garantiert überall hin. Gesamtwert: gut **3.000 Mark**.

Microsoft

Microsoft spendiert Hardware: Wir verlosen **20 Exemplare** der Eingabegeräte im edlen schwarzen Design. **Zehnmal** gibt's den **Joystick Force Feedback Pro**. Der vermittelt per Bewegung, wie die Situationen auf dem Bildschirm sich wohl »in echt« anfühlen würden. Damit Sie das nacherleben können, liegt das Top-Mechspiel **MechWarrior 3** gleich bei. Ebenfalls **zehn** Gewinner kriegen das **Joypad Freestyle Pro**. Da müssen Sie nicht auf Knöpfe drücken, sondern etwa im beiliegenden **Motocross Madness** nur leicht mit der Hand wackeln, und schon gelingen die tollsten Stunts. Gesamtwert: gut **4.200 Mark**.



Gratis!

Produktinfo-Service

Wenn Sie mehr über eines der in dieser Ausgabe beworbenen Produkte wissen wollen, markieren Sie bitte die entsprechende Produktinfo-Nummer (zu finden auf der jeweiligen Anzeige) im Feld unten. Dann schicken Sie uns die ausgefüllte Seite (kopiert oder ausgeschnitten) per Post oder Fax zu.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

Statistische Angaben

Bitte markieren Sie die entsprechenden Begriffe in der untenstehenden Tabelle. Kreuzen Sie jeweils nur ein Kästchen pro Kategorie an.

1. Alter ..... Jahre

2. Computernutzung
nutzen Sie Ihren Computer...
21 ausschließlich beruflich
22 beruflich und privat
23 ausschließlich privat

5. Lesegewohnheiten
53 Lese nur GameStar
54 Lese auch andere PC-Spiele-Magazine

6. Berufsgruppe
61 Selbständiger, Geschäftsführer, Vorstand

Ihre Meinung zählt!

Einfach Karte ausfüllen und bis zum 30.09.1999 an GameStar abschicken.

Alle vollständig ausgefüllten Karten nehmen an der Verlosung teil.

GameStar Leserumfrage / Oktober

1. Wie alt sind Sie?
...... Jahre

2. Wieviele Personen lesen Ihr Exemplar des GameStar?
...... Leser

3. Was ist Ihr Lieblingsgenre? (bitte nur 1 Nennung)
- Action
- Adventures
- Sport- & Rennspiele
- Strategie
- Simulationen
- Budget

Nennen Sie uns Ihre Lieblingsspiele (max. 3 Einträge). Aus diesen Angaben erstellen wir die Leser-Hitliste.

1. .... 2. .... 3. ....

Auf welche beiden Spiele warten Sie zur Zeit?

1. .... 2. ....

Über welche Themen wollen Sie künftig in GameStar mehr lesen?

....

Hier können Sie eine (humorige) Frage stellen, für die Team-Seite:

....

Frage des Monats

Wie wichtig ist Ihnen die Spielgrafik bei Echtzeit-Titeln wie C&C 3 oder AoE 2?

- Superwichtig
- So wichtig wie andere Spielelemente
- Gar nicht, nur die taktischen Möglichkeiten zählen

Hier können Sie uns verraten, wie Sie GameStar im Vergleich zu anderen Spiele-Heften finden, die Sie kennen (bitte bei der Lesefrequenz nur 1 Kreuz machen, »abonniert« schließt »lese ich immer« ein):

Heftname	lese ich selten	lese ich oft	lese ich immer	habe ich abonniert	Heft-Qualität (Schulnote)	CD-Qualität (Schulnote)
1.	O	O	O	O		
2.	O	O	O	O		
3.	O	O	O	O		
4.	O	O	O	O		

Produktinfo-Service

Wenn Sie mehr über eines der in dieser Ausgabe beworbenen Produkte wissen wollen, markieren Sie die entsprechende Produktinfo-Nummer (zu finden auf der jeweiligen Anzeige) im Feld nebenan und schicken Sie uns die ausgefüllte Karte zu.

GameStar
Produktinfo-Service 10/99

Einsendeschluß: 15.10.1999

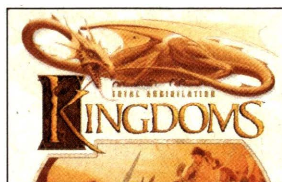
Bitte maximal 25 Nummern markieren

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130



GT Interactive

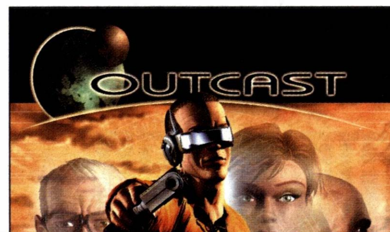
Spielspaß quer durch die Genres gibt's von GT Interactive. Wir verlosen **15 Exemplare** des nagelneuen **Drakan**. **15 mal** gibt's das Echtzeit-Strategiespiel **T.A. Kingdoms**, in dem Sie in Fantasy-Landen gegen Flugmonster und Orks kämpfen. Und **15 Spieler** gewinnen **Driver** und flitzen ohne Rücksicht auf Verluste durch vier US-Großstädte. Zu **Driver** spendiert GT Interactive als Gimmick sogar **Duftbäume** – Geruchsrichtung »Neuwagen«. Gesamtwert: rund **3.600 Mark**.





Infogrames

Lust auf ein episches Abenteuer? Wir verlosen **10 Exemplare** des Action-Adventures **Outcast**. Bombastische Grafiken und viel Atmosphäre zeichnen das Spiel aus (GameStar »für besondere Atmosphäre«). Damit Sie auch nach Spielende geistigen Kontakt zur Hauptfigur Cutter Slade halten können, gibt's dazu noch wertvolle Fan-Zugaben: Alle **zehn** Gewinner kriegen eine **Armbanduhr** und eine **Kette**, je **fünf** zusätzlich einen tollen **Rucksack** (leider ohne Volumen-Reduktionsfähigkeit) und den original Cutter-Slade-Flachmann



Absender

Name, Vorname

Bitte freimachen

Antwortkarte

IDG Entertainment Verlag GmbH
Redaktion GameStar
Postfach 40 14 29

80714 München

Sagen Sie uns auf der Rückseite dieser Karte Ihre Meinung.

Genaue Informationen zu unserem Gewinnspiel finden Sie auf Seite 229.

Absender

Name, Vorname

Firma

Code		Statistische Angaben
		1. Alter (Jahre)
		2. Computernutzung
		3. Computererfahrung
		4. Anzeigen-Informationen
		5. Lesegewohnheiten
		6. Berufsgruppe
		7. Schulabschluß

GameStar-Abonnent ❑ ja ❑ nein

Nur vollständig ausgefüllte Karten werden bearbeitet. Ihre Angaben werden zur Codierung gespeichert. GameStar 10/99

Bitte freimachen oder faxen: 08124/5172

Antwortkarte

IDG Entertainment Verlag GmbH
Anzeigenabteilung GameStar
Brabanter Str. 4

80805 München

Statistische Angaben

Bitte tragen Sie den entsprechenden Zifferncode auf der Antwortkarte ein.

1. Alter

2. Computernutzung
nutzen Sie Ihren Computer...
21 ausschließlich beruflich
22 beruflich und privat
23 ausschließlich privat

3. Computererfahrung
31 Einsteiger
32 Fortgeschrittener
33 Profi

4. Anzeigen-Informationen
Welche Informationen aus den Anzeigen sind für Sie wichtig?
41 Anregungen zur Kaufentscheidung
42 Eindruck vom Produkt (Grafik etc.)
43 Informationen über Produkte (Eigenschaften, Preise)

5. Lesegewohnheiten
53 Lese nur GameStar
54 Lese auch andere PC-Spiele-Magazine

6. Berufsgruppe
61 Selbständiger, Geschäftsführer, Vorstand
62 Leitender Angesteller/höherer Beamter
63 Sonstiger Angestellter/Beamter
64 Facharbeiter
65 In Ausbildung
66 Nicht (immer) berufstätig

7. Schulabschluß
71 Qual. Hauptschulabschluß
72 Mittlere Reife
73 Abitur
74 Studium ohne Abschluß
75 Studium mit Abschluß

Produktinfo-Service

Gratis !

Wenn Sie mehr über eines der in dieser Ausgabe beworbenen Produkte wissen wollen, markieren Sie bitte die entsprechende Produktinfo-Nummer (zu finden auf der jeweiligen Anzeige) im Feld unten. Dann schicken Sie uns die ausgefüllte Seite (kopiert oder ausgeschnitten) per Post oder Fax zu.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130

GameStar Produktinfo-Service 10/99

Einsendeschluß: 15.10.1999 Bitte maximal 25 Nummern markieren

GameStar Fax-Response: **0 81 24 / 51 72**

Nur für Produktinfoservice!

IDG Entertainment Verlag GmbH
Anzeigenabteilung GameStar
Brabanter Str. 4 · 80805 München

Statistische Angaben

Bitte markieren Sie die entsprechenden Begriffe in der untenstehenden Tabelle. Kreuzen Sie jeweils nur ein Kästchen pro Kategorie an.

1. Alter ..... Jahre

2. Computernutzung
nutzen Sie Ihren Computer...

- 21 ausschließlich beruflich
- 22 beruflich und privat
- 23 ausschließlich privat

3. Computererfahrung

- 31 Einsteiger/in
- 32 Fortgeschritten
- 33 Profi

4. Anzeigen-Informationen
Welche Informationen aus den Anzeigen sind für Sie wichtig?

- 41 Anregungen z. Kaufentscheidung
- 42 Eindruck v. Produkt (Grafik etc.)
- 43 Informationen über Produkte (Eigenschaften, Preise)

5. Lesegewohnheiten

- 53 Lese nur GameStar
- 54 Lese auch andere PC-Spiele-Magazine

6. Berufsgruppe

- 61 Selbständiger, Geschäftsführer, Vorstand
- 62 Leitender Angestellter/ höherer Beamter
- 63 Sonst. Angestellter/Beamter
- 64 Facharbeiter
- 65 In Ausbildung
- 66 Nicht (immer) berufstätig

7. Schulabschluß

- 71 Qual. Hauptschulabschluß
- 72 Mittlere Reife
- 73 Abitur
- 74 Studium ohne Abschluß
- 75 Studium mit Abschluß

Meine Adresse

Name, Vorname, Firma

Straße, Hausnummer

Plz, Wohnort

Telefon/ Fax

E-Mail-Adresse

Anzeigenbewertung durch die Leser

Liebe Leser, die Mediaabteilung von GameStar möchte wissen, welche Werbeanzeige Ihnen am besten gefällt. Tragen Sie deshalb in das jeweilige Kästchen die Produktinfo-Nr. der Werbeanzeige ein, die Ihrer Meinung nach entweder ein oder mehrere Kriterien erfüllt. Bitte schicken an: IDG Entertainment Verlag GmbH, Mediaberatung GameStar, Brabanterstr. 4, 80805 München; oder faxen an: 08124-5172.

Kriterien

- informativ — PRODUKT INFO
- aufmerksamkeitsstark — PRODUKT INFO
- leicht verständlich — PRODUKT INFO
- symphatisch — PRODUKT INFO

Kriterien

- unterhaltsam — PRODUKT INFO
- weckt Kaufinteresse — PRODUKT INFO
- gut gestaltet — PRODUKT INFO
- originell — PRODUKT INFO

Die Belohnung:

10 x Dominion zu gewinnen



Im Test: Game-Controller

Alles im Griff

Joysticks und Gamepads sind von einem gut ausgestatteten Spiele-Computer genauso wenig wegzudenken wie die Tastatur. Doch erst der richtige Knüppel vermittelt Ihnen optimales Spielgefühl.

Auf Bonus-CD: aktuelle Treiber

Schwerpunkt

Zu Zeiten der »Brotkiste« C64 war alles noch ganz einfach. Mit einem Joystick, der zwei Achsen und zwei Knöpfe hatte, waren die meisten Spiele mehr oder weniger gut zu beherrschen. Doch seitdem hat sich viel geändert in der Computertechnik. Die Hardware-Leistung ist mit dem damaligen Stand nicht mehr vergleichbar, Komplexität und Realitätsnähe aktueller Spiele fordern immer ausgeklügeltere Steuermethoden. Bestes Beispiel dafür sind Simulationen moderner Flugzeuge, etwa **Falcon 4.0**. Mit einem herkömmlichen Joystick ohne Coolie-Hat, programmierbare Tasten und Schubregler ist es ziemlich aussichtslos, sich in einen heftigen Luftkampf zu stürzen. Das gleiche gilt für Jump-and-runs und Sportspiele. Bei diesen Genres haben

sich aus dem Konsolenlager stammende, reaktionsschnelle Gamepads bestens bewährt. Ganz neu in der Gruppe der Eingabegeräte für Spiele sind die sogenannten Gaming-Mäuse. Das sind meistens bewährte Konstruktionen, denen mit neuer Mechanik oder optimierten Treibern eine feinere Auflösung spendiert wird. Besonders gefragt sind sie bei den zahlreichen Anhängern von 3D-Shootern.

Konventionelle Technik

Im Gegensatz zur übrigen Hardware hat sich in den letzten Jahren bei der Joystick-Technik nichts Umwälzendes ereignet. Das ist auch der Grund, warum es in diesem Bereich so viele »Klassiker« gibt: Joysticks oder Pads, die seit Jahren gar nicht oder nur wenig verändert wurden, etwa das **Gamepad Pro** von Gravis. Nach wie vor vertrauen die meisten Hersteller auf robuste, analoge Potentiometer oder digitale Mikroschalter.

Bei Gamepads ist die Kombination beider Techniken (digitales Steuerkreuz und analoger Joystick) sehr beliebt. Eine Einzelstellung nimmt immer noch der **Sidewinder Pro** von Microsoft ein, der eine digitale Analog-Steuerung einsetzt. »Digital« bezieht sich hier nur auf die Art, wie die Eingaben des Joysticks an den Computer übertragen werden: Ein kleiner Infrarot-Sensor ermittelt die Bewegungen des Schafts und setzt sie in digitale Signale um, die der Treiber wieder in die passende analoge Form bringt. Durch diese Technik ist der **Sidewinder Pro** weitgehend verschleißfrei, seine Präzision läßt praktisch nicht nach.

Stiefkind Force Feedback

Große Hoffnungen setzten die Hersteller in die Force-Feedback-Technik, richtig durchgesetzt hat sie sich allerdings immer noch nicht. Die aufwendige und teure Mechanik produziert leider nur sehr dürftige Effekte. Der Grund: In Joystick-Gehäusen ist nur Platz für kleine Motoren, die lediglich geringe Gegenkräfte liefern. Lenkräder haben hier einen klaren Vorteil, denn in die größeren Gehäuse passen massivere Effekt-Motoren. Der Gegendruck in Kurven oder das Rütteln auf unebenen Straßen ist viel besser zu spüren als bei jedem Joystick. Gute Rundenzeiten sind damit allerdings nur selten zu erzielen. Ein Lenkrad oder Joystick ohne Force-Feedback, aber mit gut definiertem Federdruck ist besser geeignet. Insgesamt sollte man die Schüttelei mehr als nettes Gimmick sehen denn als Beitrag zum Realismus. Nervendes Detail bei manchen Modellen: Die Motoren entwickeln Wärme, die durch einen leise schnurrenden Ventilator aus dem Gehäuse geblasen wird. Der läuft allerdings auch, wenn die Effekte abgeschaltet sind.

Pralles Angebot

Das Angebot an Joysticks und Gamepads ist fast unüberschaubar. Neben den Markenherstellern bieten zahllose namenlose Firmen aus Fernost ihre Produkte auf dem deutschen Markt an. Die Qualität dieser Geräte ist meist genauso gering wie ihr Preis. Für den Gelegenheitsspieler mag solch eine Anschaffung noch vertretbar sein, wer aber regelmäßig seinem Spieltrieb freien Lauf läßt, sollte auf Lebensdauer und Qualität achten. Aus diesem Grund haben wir uns auf die in Deutschland erhältlichen Sticks und Pads von Markenherstellern beschränkt. Deren Angebot umfaßt meist das gesamte Spektrum an Eingabegeräten in guter bis sehr guter Qualität, zudem sind Ersatzteilversorgung und Serviceleistungen gesichert.

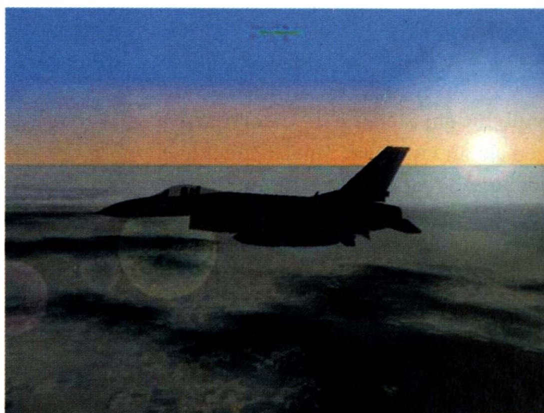
So testen wir

Aus dem großen Angebot haben wir zunächst eine Vorauswahl von 50 Geräten getroffen, die dann zum Test herangezogen wurden. Bei den Joysticks sank die Preisgrenze für die Aufteilung in Einsteiger- und Luxusmodelle auf 80 Mark.

Das wichtigste Kriterium ist der Praxistest, der 50 Prozent der Gesamtwertung bestimmt. Hier müssen die Testgeräte ihre Vielseitigkeit beweisen. Im Einsatz mit verschiedenen Spielen zeigt sich schnell, für welche Genres die jeweiligen Modelle am besten geeignet sind. Der Punkt Ausstattung fließt mit 30 Prozent in die Wertung ein. Dazu zählen die Anzahl der Knöpfe, Achsen und anderer Bedienelemente, ebenso die dazugehörige Software und die Programmierfähigkeit des Geräts. 20 Prozent der Testwertung entfallen auf den Punkt Ergonomie, bei dem in erster Linie die Grifform, Größe und die Erreichbarkeit aller Bedienelemente bewertet wird. Die Besten jeder Klasse stellen wir Ihnen auf den kommenden Seiten im Detail vor. WR



Sportspiele wie FIFA 99 sind die Domäne von Gamepads, die viele Funktionen auf kleinstem Raum bereitstellen.



Flugsimulationen wie Falcon 4.0 setzen einen gut ausgestatteten Flightstick voraus, ansonsten bleibt der Spaß auf der Strecke.

Die besten Joysticks bis 80 Mark

Start-Knüppel

Der »klassische« Einsteiger-Joystick darf höchstens 80 Mark kosten. Er sollte für die meisten Spiele verwendbar sein und bei der Installation möglichst wenig Probleme bereiten.

Seit unserem Test im letzten Jahr hat sich die Preisgrenze für Einsteiger-Joysticks bei etwa 80 Mark eingependelt. Die meisten Neuerscheinungen bleiben unterhalb dieser magischen Marke. Zu diesem Preis darf man keine technischen Wunderwerke erwarten, trotzdem sind die meisten Sticks überraschend gut verarbeitet und ausgestattet. Acht Knöpfe, vier Achsen, Throttle und ein Coolie-Hat sind zu diesem Preis in guter Qualität machbar, wie etwa der **Genius F-23 Digital** belegt.

Dichtes Gedrängel

Das Angebot ist groß, denn fast kein renommierter Hersteller verzichtet auf die Präsenz in diesem Preissegment. Zum Kundenkreis gehören auch die vielen Gelegenheitsspieler, die nicht gewillt sind, für ein Steuergerät mehr anzulegen als für ein neues Spiel. Schließlich schlummert der Joystick die meiste Zeit friedlich unter dem Schreibtisch.

Gerade für Einsteiger und technisch Unbeschlagene ist es wichtig, daß sich der neue Stick leicht in Betrieb nehmen läßt. Deswegen lassen wir den Punkt »Konfiguration« in die Teilbewertung »Praxistest« mit einfließen.



Saitek Cyborg 2000



Dem **Cyborg 2000** spendiert Saitek die gleiche ergonomische Ausstattung wie seinem großen Bruder, dem **Cyborg 3D**. Lediglich die Programmierfähigkeit und fünf Knöpfe wurden gestrichen. Herausgekommen ist ein Stick mit sehr guten Allroundqualitäten, der sich leicht in der Systemsteuerung installieren läßt. Als Besonderheit ist die Handballenauflage sowohl in der Höhe als auch für Linkshandbetrieb einzustellen. Die Neigung des gesamten Kopfes ist in mehreren Stufen justierbar, und mit dem beiliegenden Werkzeug läßt sich der Stick einfach an verschiedenste Handgrößen anpassen. Kleiner Minuspunkt: Der große und leicht erreichbare Schubregler könnte etwas mehr Widerstand vertragen, in der Hitze des Gefechts verstellt man ihn allzu leicht versehentlich.

→ www.saitek.de

Cyborg 2000

Typ:	Joystick
Hersteller:	Saitek
Preis:	ca. 80 Mark
Hotline:	(089) 54 61 27 10

Pro	Kontra
• gute Ergonomie • leicht zu installieren • gut anpaßbar • sehr exakt	• Throttle zu leichtgängig • schlecht plazierte Tasten

Praxistest (50%)	2.0
Ausstattung (30%)	2.9
Ergonomie (20%)	2.2

Fazit: Guter, sehr exakter Allroundstick, leicht zu installieren und für jede Handgröße geeignet.

GameStar Gesamtnote: 2,3

Fanatec Hellfire



Der **Hellfire** ist kompatibel zu den Standards von CH und Thrustmaster. Das Haupteinsatzgebiet des soliden Sticks sind Flugsimulationen, aber er ist auch mit Mech- und Weltraumspielen gut zu gebrauchen. Die Verstellwege erlauben eine sehr präzise Dosierung. Ganz im Gegensatz dazu ist der Throttle-Hebel zu winzig und der Stick selbst eine Spur zu dick geraten – für kleine Hände fast schon ungeeignet. Der Coolie-Hat macht einen unpräzisen, leicht klapprigen Eindruck.

Punkten kann der **Hellfire** mit seinem guten Preis-Leistungs-Verhältnis und der exzellenten Game-Commander-Software, die das Konfigurieren der vier Knöpfe und drei Achsen erleichtert. Ein empfehlenswerter Flightstick für alle Simulationsfans, die nur wenig Geld für einen Joystick opfern wollen.

→ www.fanatec.com

Hellfire

Typ:	Joystick
Hersteller:	Fanatec
Preis:	ca. 50 Mark
Hotline:	(06021) 84 06 53

Pro	Kontra
• sehr präzise • gute Software • günstig	• klappriger Coolie-Hat • Throttle zu klein

Praxistest (50%)	2.3
Ausstattung (30%)	2.5
Ergonomie (20%)	3.0

Fazit: Der Hellfire ist ein guter, günstiger Universal-Stick mit besonderer Eignung für Flugsimulationen.

GameStar Gesamtnote: 2,5

Saitek X8-30



Der Schein trügt beim **X8-30**, das schlichte Design sagt nur sehr wenig über seine inneren Werte aus. Die Doppelwalzen-Technik läßt den Stick sehr präzise in seiner Lagerung gleiten,. und der große Schubregler ist fast schon eine Klasse für sich. Die Ausstattung mit vier Knöpfen und drei Achsen ist für den normalen Bedarf vollkommen ausreichend. Egal welches Genre, der Saitek-Stick macht eine gute Figur. Durch das symmetrische Design des Griffs ist er für Linkshänder ebenfalls geeignet, nur der Throttle-Hebel liegt dann auf der falschen Seite. Die großen Mikroschalter auf dem Griff wirken etwas störend. Der Coolie-Hat hat einen gut spürbaren Druckpunkt. In der Summe erweist sich der Saitek **X8-30** als guter Universal-Joystick zum günstigen Preis, der sich für fast jedes Spiel eignet.

→ www.saitek.de

X8-30

Typ:	Joystick
Hersteller:	Saitek
Preis:	ca. 60 Mark
Hotline:	(089) 54 61 27 10

Pro	Kontra
• sehr exakt • gut verarbeitet • gutes Throttle	• zu große Knöpfe • karge Ausstattung

Praxistest (50%)	2.2
Ausstattung (30%)	3.2
Ergonomie (20%)	2.3

Fazit: Präziser und sauber verarbeiteter Universal-Joystick mit sehr gutem Schubregler.

GameStar Gesamtnote: 2,5

Genius F-23 Digital



Mit acht Knöpfen, vier Achsen und Coolie-Hat ist der **F-23** in seiner Preisklasse ausgesprochen gut ausgestattet. Der große Fuß gibt dem Stick einen guten Stand, die Gummifüße verhindern allerdings nicht, daß er trotzdem auf dem Tisch hin- und herrutscht. Die Form des Griffs eignet sich für kleine bis normal große Hände. Die Rückstellkräfte sind etwas schwach, manchmal würde man sich mehr Gegendruck wünschen. Außerdem sind die Wege für Throttle und Ruder zu kurz geraten.

Bei der Installation zeigt sich der **F-23** von seiner besten Seite. Dank des USB-Anschlusses ist das ein Vorgang von nicht einmal fünf Minuten. Unser Test-Fazit: Ein sehr gut ausgestatteter Universal-Joystick zu vernünftigem Preis, den auch Computer-Einsteiger ohne Probleme installieren können.

→ www.genius.kye.de

F-23 Digital

Typ:	Joystick
Hersteller:	Genius
Preis:	ca. 80 Mark
Hotline:	(02173) 97 43 21

Pro	Kontra
• problemloser Anschluß • sehr gute Ausstattung	• nicht rutschfest • zu kurze Wege bei Ruder und Throttle

Praxistest (50%)	2.8
Ausstattung (30%)	2.1
Ergonomie (20%)	2.7

Fazit: Ordentlicher Joystick mit guter Ausstattung, für Einsteiger durchaus empfehlenswert.

GameStar Gesamtnote: 2,6

Gravis Blackhawk Digital



Der **Blackhawk** sieht im Vergleich zu anderen Sticks fast winzig aus. Die Finger kommen ganz automatisch auf den vier Knöpfen zu liegen, man hat fast den Eindruck, der Griff verschwände in der Hand. Die kurzen Verstellwege und der solide Stand vermitteln ein sehr straffes und direktes Steuerungsgefühl, in etwa vergleichbar mit einer knackigharten Sportwagenlenkung. Das Throttle hat allerdings einen zu kurzen Weg und ist eine Spur zu leichtgängig.

Der **Blackhawk** wird mit einer dialoggeführten Software im Betriebssystem installiert. Dank digitaler Steuerung ist kein weiteres Kalibrieren nötig, nach einem Neustart ist er sofort einsatzbereit. Beim Test mit verschiedenen Spielen zeigte der Gravis passable Allround-Qualitäten, aber nicht jeder Tester kam auf Anhieb mit der Griff-Form zurecht.

→ www.gravis.com

Blackhawk Digital

Typ:	Joystick
Hersteller:	Gravis
Preis:	ca. 70 Mark
Hotline:	(0130) 01 06 54

Pro	Kontra
• sehr ergonomisch • leicht zu installieren	• Throttle zu leichtgängig • mäßige Knöpfe

Praxistest (50%)	2.8
Ausstattung (30%)	2.6
Ergonomie (20%)	2.5

Fazit: Empfehlenswert für alle, die eine straffe und reaktionsschnelle Steuerung vorziehen.

GameStar Gesamtnote: 2,7

Logitech Wingman Extreme Digital



Der **Wingman Extreme Digital** ist der zweite Joystick mit Digitalsteuerung in unserem Test. Nach der Installation der Software war er sofort betriebsbereit, Kalibrierung war nicht nötig. Die gute Ausstattung mit sechs Knöpfen, großem Throttle und Coolie-Hat wird leider durch die träge Reaktion des Sticks relativiert. Bei vielen Spielen muß man etwas voraussteuern, damit der **Wingman** genügend Zeit hat, zu reagieren. Dieses teigige Verhalten macht ihn praktisch unbrauchbar für Spiele, die eine schnelle Reaktion verlangen. Bei Flugsimulationen mit einer gemächlich brummenden Cessna mag das noch funktionieren, bei **Need for Speed 4** kommen einem aber die Tränen. Außerdem läßt der Griff nur eine Handposition zu, die schnell ermüdet. Der Stick soll demnächst durch ein neues Modell ersetzt werden.

→ www.logitech.de

Wingman Extreme

Typ:	Joystick
Hersteller:	Logitech
Preis:	ca. 80 Mark
Hotline:	(069) 92 03 21 66

Pro	Kontra
• gute Ausstattung • standfest • großes Throttle	• träge Reaktion • quietschende Manschette

Praxistest (50%)	3,4
Ausstattung (30%)	2,4
Ergonomie (20%)	2,5

Fazit: Gute Ausstattung und saubere Verarbeitung, aber nur für gemächliche Simulationen brauchbar.

GameStar Gesamtnote: 2,9

Gravis Analog Pro



Der **Analog Pro** ist fast schon ein Relikt aus grauer Computer-Vorzeit. Kein anderer Joystick kann auf mittlerweile neun Jahre Produktionszeit in praktisch unveränderter Form zurückschauen. Fünf Feuerknöpfe, Throttle und – bis heute praktisch einzigartig – mehrstufig verstellbarer Gegendruck bilden die insgesamt wenig aufregende Ausstattungsliste. Im Test zeigte der Gravis sehr gute Allround-Qualitäten, die eigenwillige Form war niemals störend. Was den Stick einzigartig macht, ist die wirklich unverwüstliche Qualität. Bei den beiden Feuerknöpfen auf der Basis können Sie über Drehschalter festlegen, ob sie als C- oder D-Button reagieren. Die Installation ist denkbar einfach und unkompliziert, Windows 95/98 führt den Treiber bereits standardmäßig in seiner Geräteauswahl.

→ www.gravis.com

Analog Pro

Typ:	Joystick
Hersteller:	Gravis
Preis:	ca. 40 Mark
Hotline:	(0130) 01 06 54

Pro	Kontra
• robust und unverwüstlich • leicht zu installieren • günstig	• gut verstecktes Throttle • Ergonomie • Ausstattung

Praxistest (50%)	2,5
Ausstattung (30%)	3,4
Ergonomie (20%)	3,2

Fazit: Unverwüstlich und solide gefertigt. Sehr wahrscheinlich überlebt der Stick Ihre nächsten drei PCs.

GameStar Gesamtnote: 2,9

Guillemot Jet Leader



Guillemot hat dem **Jet Leader** ein absolut symmetrisches Gehäuse verpaßt, das Links- und Rechtshändern gerecht werden soll. Leider hat der Designer ein wenig danebengegriffen: Der Stick selbst ist zu lang und vor allem zu dick geraten, der winzige und schwergängige Schubregler überragt kaum das Gehäuse. Ein schwammiger, nur schwer erreichbarer Coolie-Hat vervollständigt die ordentliche Ausstattung. Die langen Wege und die starke Vorneigung sorgen dafür, daß der Stick bei »voller Fahrt« fast waagerecht nach vorn zeigt. Bei der Installation konnte der Guillemot dagegen punkten, sein USB-Anschluß sorgt für problemlose Einbindung ins Betriebssystem. Insgesamt ist der **Jet Leader** nicht unbedingt schlecht, aber für die verlangten 80 Mark bietet die Konkurrenz mehr. WR

→ www.guillemot.com

Jet Leader USB

Typ:	Joystick
Hersteller:	Guillemot
Preis:	ca. 80 Mark
Hotline:	(0211) 338 00 33

Pro	Kontra
• problemloser Anschluß • standfest	• zu großer Griff • unhandliches Design • mäßige Steuerung

Praxistest (50%)	3,3
Ausstattung (30%)	2,6
Ergonomie (20%)	3,3

Fazit: Großer Joystick mit kleinen Schwächen. Der USB-Anschluß erleichtert die Installation.

GameStar Gesamtnote: 3,1

Die besten Joysticks über 80 Mark

Profi-Hebel

Gute Qualität muß nicht unbedingt überzogene Preise bedeuten. Im Preisbereich zwischen 80 und 130 Mark finden Sie die zur Zeit besten Joysticks.

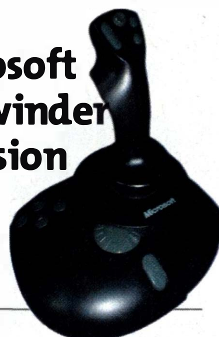
Die Schwergewichtsklasse bei den Joysticks ist nicht mehr nur den Spezialisten vorbehalten. Ähnlich wie bei den Knüppeln unter 80 Mark geben inzwischen gute Allround-Lösungen den Ton an. Allerdings wird hier weniger auf pralle Ausstattung, sondern mehr auf auf sinnvolle Details Wert gelegt. In dieser Klasse ist die Programmierung per Spezial-Software üblich, weil die Windows-Geräte-Steuerung mit der Vielfalt an Optionen schlichtweg überfordert wäre. Auch die Qualität der Bedienelemente ist durchwegs besser.

Flug-Dinosaurier

Immer noch gut vertreten sind die Spezial-Flightsticks. CH und Thrustmaster lassen sich in diesem Bereich das Heft nicht aus der Hand nehmen. Die seit Jahren bewährten Modelle finden auch heute noch Anklang bei vielen PC-Piloten, allerdings kann man diese Boliden nicht gerade Universal-Sticks nennen, denn ihr Schwerpunkt liegt eindeutig bei Flugsimulationen. Preiswert sind die Dinosaurier auch nicht, aber echte Fans machen gern ein paar Mark mehr für das besondere Cockpit-Feeling locker. Allerdings scheinen die Tage der Spezialisten gezählt – die universellen Sticks sind auf dem Vormarsch, und es gibt kaum einen Bereich, den sie schlechter beherrschen als die echten Flightsticks.



Microsoft Sidewinder Precision Pro



Der **Sidewinder Pro** hat die Konkurrenz im Testfeld hinter sich gelassen. Kein anderer Stick zeigt so ausgeprägte Allround-Eigenschaften, gepaart mit einer sehr gut umgesetzten Ergonomie. Man spürt an jedem Detail, daß hier die Funktion nicht dem durchaus ansprechenden Design geopfert wurde. Der hochwertige Eindruck wird durch den bombenfesten Stand noch untermauert. Die große Stärke des **Sidewinder Pro** ist aber seine Vielseitigkeit; dank der mittelstarken Rückstellkraft kommt er mit praktisch jedem Genre zurecht. Ein paar kleine Schwächen, wie den wackligen und etwas zu klein geratenen Coolie-Hat oder die nicht ganz optimal plazierten Feuerknöpfe, kann man verschmerzen. Zu einem Preis von etwa 120 Mark bekommen Sie zur Zeit keinen besseren Joystick.

→ www.microsoft.de

Sidewinder PP

Typ:	Joystick
Hersteller:	Microsoft
Preis:	ca. 120 Mark
Hotline:	(01805) 67 22 55

Pro	Kontra
• gute Ergonomie • leicht zu installieren • gut verarbeitet	• zu kleiner Coolie-Hat • Feuerknöpfe nicht ideal plaziert

Praxistest (50%)	1.8
Ausstattung (30%)	2.0
Ergonomie (20%)	2.0

Fazit: Gut durchdachter und exzellent verarbeiteter Joystick. So universell einsetzbar wie kein anderer.

GameStar Gesamtnote: 1,9

Saitek Cyborg 3D



Der **Cyborg 3D** ist der programmierbare große Bruder unseres Testsiegers in der Klasse bis 80 Mark. Bis auf fünf zusätzliche Basistasten und den um die Z-Achse drehbaren Griff sind die Grundfunktionen die gleichen. Ein großer, handlicher Schubregler und der Coolie-Hat vervollständigen die Ausstattung. Der Kopf samt Stick-Tasten ist mehrfach kipp- und drehbar. Mit ein bißchen Geduld läßt sich der Stick an jede Hand anpassen, er sitzt aber nur selten wirklich perfekt. In einem Spitzenduell auf höchstem Niveau ging es am Ende gegen den Precision Pro um den Testsieg. Mit dem höchst präzisen, aus einem sehr angenehmen Material bestehenden Stick konnte der **Cyborg** punkten. Letztendlich mußte er sich dennoch hauchdünn geschlagen geben, da die Sticktasten ziemlich ungünstig liegen.

→ www.saitek.de

Cyborg 3D

Typ:	Joystick
Hersteller:	Saitek
Preis:	ca. 130 Mark
Hotline:	(089) 54 61 27 10

Pro	Kontra
• sehr präzise • vielfach verstellbar • perfekt linkshändertauglich	• kleiner Coolie-Hat • sowohl Stick- als auch Basistasten ungünstig plaziert

Praxistest (50%)	1.8
Ausstattung (30%)	2.2
Ergonomie (20%)	2.1

Fazit: Vielseitig einsetzbar und umfangreich zu programmieren. Sehr guter Allround-Joystick.

GameStar Gesamtnote: 2,0

CH F-16 Combatstick



Der **Combatstick** von CH ist eine abgespeckte Version des 250 Mark teuren **F-16 Fightersticks**. Für 120 Mark weniger bekommen Sie einen erstklassigen Joystick mit Doppelwalzentechnik, zwei Coolie-Hats und sechs Feuerknöpfen, der auch bei Mech- und Weltraumsimulationen gut zu gebrauchen ist. Ein großer Vorteil ist die quasi »serienmäßige« Unterstützung durch Windows 95/98, einfach »CH Flightstick Pro« in der Game-Controller-Konfiguration anwählen und loslegen. Die Verarbeitungs-Qualität ist auf dem bei CH üblichen, sehr hohen Niveau, der Stick selbst allerdings für kleine Hände schlichtweg zu groß und zu klobig geraten. Das Throttle hat zwar einen kurzen Weg, ist aber sehr gut zu bedienen. Für alle, die am PC hauptsächlich fliegen, ist der Combatstick unsere Empfehlung.

→ www.chproducts.com

F-16 Combatstick

Typ:	Joystick
Hersteller:	CH
Preis:	ca. 130 Mark
Hotline:	(02131) 96 51 11

Pro	Kontra
• sehr präzise • solide Qualität • problemloser Anschluß	• für kleine Hände zu klobig

Praxistest (50%)	2.0
Ausstattung (30%)	2.4
Ergonomie (20%)	2.8

Fazit: Ein Klassiker, der vor allem für Flugsimulations-Fans nach wie vor die erste Wahl darstellt.

GameStar Gesamtnote: **2,3**

Genius F-31D



Der **F-31D** gehört zu der Gruppe programmierbarer Universal-Sticks, die dem Vorbild von Microsofts Sidewinder nacheifern. Die Anordnung der Tasten und des Throttles ist dem Original nachempfunden, und auch die Standfestigkeit ist aufgrund des hohen Gewichts sehr gut. Mitgelieferte Software ermöglicht das Speichern von Profilen mit der Tastenbelegung für Ihre Lieblingsspiele. Der Griff besitzt eine gute Ergonomie, mit Ausnahme der kantigen Handauflage. Knöpfe und Coolie-Hat sind ebenfalls nicht gerade vom Allerfeinsten, trotzdem machte der **F-31D** in allen Testspielen eine gute Figur. Die Steuerung ist mit ihrer Tendenz zur Schwergängigkeit sicher nicht jedermanns Geschmack, arbeitet aber sehr direkt und präzise. Daneben ist die Verarbeitung ausgesprochen gut.

→ www.genius.kye.de

F-31D

Typ:	Joystick
Hersteller:	Genius
Preis:	ca. 100 Mark
Hotline:	(02173) 97 43 21

Pro	Kontra
• gute Ausstattung • stabil und standfest	• kantige Handauflage • mäßige Knöpfe

Praxistest (50%)	2.5
Ausstattung (30%)	2.3
Ergonomie (20%)	2.7

Fazit: Gut ausgestatteter Allround-Stick mit präziser, aber etwas schwergängiger Steuerung.

GameStar Gesamtnote: **2,5**

Thrustmaster F-16 FLCS



Der zweite Klassiker im Testfeld ist ebenfalls ein reiner »Flugbegleiter«. Ausstattung und Verarbeitung sind beim **F-16 FLCS** vom Feinsten, dementsprechend der Preis: 250 Mark sind für den Edelknüppel zu bezahlen. Sie bekommen dafür sechs Feuerknöpfe und vier Coolie-Hats, aber unverständlicherweise keinen Gashebel. Den müssen Sie für teures Geld zusätzlich erwerben. Ähnlich wie beim CH ist auch hier der Griff für kleine Hände ungeeignet. Daneben fallen die hohen Rückstellkräfte auf, die bei Rennspielen schnell den Arm ermüden lassen. Aber für solche Zwecke ist der **F-16** auch nicht gemacht, vielmehr ist er der Traum eines jeden ernsthaften PC-Piloten. In Verbindung mit dem passenden Throttle fehlt dann nur noch die Glaskanzel über dem Kopf – und das Cockpit wäre perfekt. WR

→ www.thrustmaster.com

F-16 FLCS

Typ:	Joystick
Hersteller:	Thrustmaster
Preis:	ca. 250 Mark
Hotline:	(02732) 79 18 45

Pro	Kontra
• sehr exakt • sehr gut verarbeitet	• sehr teuer • zu großer Griff • kein Throttle

Praxistest (50%)	2.5
Ausstattung (30%)	3.0
Ergonomie (20%)	2.6

Fazit: Großer, standfester Joystick mit erstklassiger Verarbeitung, dem leider ein Throttle fehlt.

GameStar Gesamtnote: **2,6**

Die acht besten Gamepads

Pracht-Pads

Ob schlichtes Profi-Pad oder knopfübersäter Ausstattungs-Protz: Die aktuelle Pad-Generation bietet für jeden Anspruch die passende Lösung.

Seit unserem letzten Gamepad-Schwerpunkt in Ausgabe 7/98 hat sich einiges getan. Die Entwicklung geht zu ergonomisch geformten Pads mit durchwegs kompletter Ausstattung. Dazu zählen mindestens acht Knöpfe, die bei allen Kandidaten programmierbar sind. Ein weiterer Trend ist die Option zum Zusammenschließen mehrerer gleicher Pads, was in Multiplayerpartien die Einschränkungen des Gameports geschickt umgeht. Außerdem ist auf immer mehr Modellen ein zusätzlicher Mini-Analog-Steuerhebel zu finden.

Punkte-Feintuning

Einige der hier vorgestellten Modelle hatten wir bereits vor gut einem Jahr im Test. Für die meisten davon hat sich unsere Bewertung leicht geändert. Das hatte teilweise mehrere Gründe: Zum einen haben wir – wie auch bei den Joysticks – bei den Einzelkriterien von halben Noten auf Zehntelnoten umgestellt, so daß wir die Einschätzung der Probanden noch feiner abstufen können. Zweitens sind auch für Gamepads 15 Monate eine lange Zeit, die infolge fortschreitender Technik bei manchen Kandidaten zu einer Abwertung führen mußte.

Erfreulich ist das Preisniveau: Die meisten Testgeräte sind für günstige 50 Mark zu haben – angesichts der gezeigten Leistungen gut angelegtes Geld.



Logitech Wingman Gamepad



Das **Wingman Pad** ist ein echter Hingucker: Von der Form über das verwendete Material bis hin zur Verarbeitung gibt es nichts auszusetzen. Es liegt außerdem wie angewachsen in der Pranke, nur sehr zierliche Hände finden es ein wenig zu groß. Daß Logitech keinen Blender gebaut hat, zeigte sich im Praxistest; zusammen mit dem Primax Conqueror Pro und dem Gravis Pro konnte das **Wingman Pad** in dieser Disziplin die besten Noten ergattern. Sein Steuerkreuz überzeugt mit Präzision, die Tasten haben einen sehr angenehmen, klar definierten Druckpunkt. Ganz ohne Mängel ist das **Wingman**-Modell zwar nicht – der Anschluß für ein zweites Pad fehlt, die sechs identischen Hauptknöpfe sorgen für Verwechslungsgefahr – doch die Leistungen reichen dennoch für den Testsieg.

→ www.logitech.de

Wingman Gamepad

Typ:	Gamepad
Hersteller:	Logitech
Preis:	ca. 50 Mark
Hotline:	(069) 92 03 21 66

Pro	Kontra
• Praxistauglichkeit • liegt sehr gut in der Hand • schicke Optik	• nicht koppelbar

Praxistest (50%)	1,6
Ausstattung (30%)	2,2
Ergonomie (20%)	1,5

Fazit: Ein verdienter Testsieger, dem lediglich die Anschlußmöglichkeit für ein zweites Pad fehlt.

GameStar Gesamtnote: 1,8

Gravis Gamepad Pro



Den absoluten Klassiker im Testfeld stellt Gravis mit dem **Gamepad Pro**. Das wird schon an der Gehäuseform deutlich, die sich am Playstation-Pad orientiert und für die meisten Hände um einiges zu klein ausfällt. Auch sonst ist es um die Ergonomie nicht gut bestellt: Einige Gehäusekanten drücken auf Dauer ziemlich, und manche Feuerknöpfe sind nicht gerade ideal plaziert. Die Ausstattung hat uns da mit den zehn programmierbaren Buttons und einem Anschluß für's Zweitpad schon besser gefallen. Die Stunde des **Gamepad Pro** schlägt aber erst bei den Testspielen. Ein hochpräzises Top-Steuerkreuz und schnell ansprechende, auch bei Dauerbelastung nicht nachlassende Buttons machen das Gravis-Modell zur ersten Wahl für alle ambitionierten Daddler, denen die Komfortschwächen egal sind.

→ www.gravis.com

Gamepad Pro

Typ:	Gamepad
Hersteller:	Gravis
Preis:	ca. 50 Mark
Hotline:	(0130) 81 06 54

Pro	Kontra
• exzellente Praxistauglichkeit • gute Verarbeitung • zwei Pads koppelbar	• mäßige Ergonomie • Gehäuse zu klein

Praxistest (50%)	1,4
Ausstattung (30%)	2,5
Ergonomie (20%)	2,9

Fazit: Ein echtes Profigerät. Ausstattung und Ergonomie durchschnittlich, aber im Praxistest die Nummer 1.

GameStar Gesamtnote: 2,0

Microsoft Sidewinder Game Pad



Seit 1996 wird das 70 Mark teure **Sidewinder Pad** nahezu unverändert gebaut. Gratulation an Microsofts Hardware-Abteilung: Auch heute noch gehört es mit seinen bemerkenswerten Allroundqualitäten zur Spitzengruppe. Zu den besonderen Vorzügen zählen die hohe Verarbeitungsgüte, das ideal ausgeformte Steuerkreuz, die gute Ergonomie und spontan reagierende, unterschiedlich große Feuerknöpfe. Daß der Zahn der Zeit dennoch nicht spurlos am **Sidewinder** vorüberging, zeigte sich vor allem im Praxis-Quervergleich. Größtes Manko ist die nur ausreichende Umsetzung von Diagonal-Befehlen, weswegen Hiscore-Jäger mit anderen Pads besser bedient sind. Bei längerem Spielen kann außerdem der große Spalt zwischen den zwei Plastik-Halbschalen unangenehm an den Händen reiben.

→ www.microsoft.de

Sidewinder Gamepad

Typ:	Gamepad
Hersteller:	Microsoft
Preis:	ca. 70 Mark
Hotline:	(01805) 67 22 55

Pro	Kontra
• guter Allrounder • sehr robust • vier Pads koppelbar	• teilweise zu kleine Buttons • mäßig präzises Steuerkreuz

Praxistest (50%)	2,0
Ausstattung (30%)	1,9
Ergonomie (20%)	2,0

Fazit: Als Gamepad für jeden Tag und alle Fälle ist das teure Sidewinder eine sehr gute Wahl.

GameStar Gesamtnote: 2,0

Gravis Xterminator



Der ans Microsoft-Design angelehnte **Xterminator** gehört zu den Alleskönnern unter den Pads: neben den üblichen Zutaten finden sich noch ein Analogstick, ein Throttle, ein Coolie-Hat und zwei analoge Trigger. Überzeugen können am **Xterminator** neben der Ausstattung der präzise Mini-Stick und die sehr ergonomische Gehäuseform, mit der fast alle Arten von Händen zurechtkommen. Weniger toll sind die etwas klapprigen, unbeschrifteten Hauptfeuerknöpfe (die sich allerdings prima paarweise drücken lassen) sowie das ungünstig plazierte digitale Steuerkreuz, das nicht an die Qualität des Gravis-Stallgefährten heranreicht. Als Tausendsassa ist der **Xterminator** aber dennoch gelungen und dem ähnlichen Saitek Cyborg-Pad leicht vorzuziehen. 100 Mark sind für ein Gamepad allerdings viel Geld.

→ www.gravis.com

Xterminator

Typ:	Gamepad
Hersteller:	Gravis
Preis:	ca. 100 Mark
Hotline:	(0130) 81 06 54

Pro	Kontra
• komplette Ausstattung • guter Analogstick • griffgünstig	• teilweise schlecht plazierte Bedienungselemente • sehr hoher Preis

Praxistest (50%)	2,3
Ausstattung (30%)	1,6
Ergonomie (20%)	2,3

Fazit: Teures Ausstattungswunder, das sich trotz der vielen Bedienelemente in der Praxis keine Blöße gibt.

GameStar Gesamtnote: 2,1

Primax Conqueror Pro



Unauffällig präsentiert sich das **Conqueror Pro**: Weder die typische Hufeisen-Form noch die Ausstattungsmerkmale fallen aus dem Rahmen. Das Pad liegt angenehm in der Hand, alle Bedienelemente sind optimal erreichbar. Negativ fiel uns das zwar gut geformte, aber klapprige und billig wirkende Steuerkreuz auf. Wie schnell sich ein solcher Eindruck in der Praxis revidieren kann, zeigte sich im Test. Nur das Gravis-Pad reagierte ähnlich präzise und spontan auf Kurswechsel in alle acht Bewegungsrichtungen. Auch die Knöpfe machen ihren Job gut; eines kleines Manko ist lediglich, daß ohne spezielle Programmierung zwei der sechs Basisknöpfe nur als Turbobuttons dienen. Wer auf das letzte Quentchen Wertigkeit, Ausstattung und Coolness verzichten kann, erhält mit dem **Conqueror Pro** ein echtes Arbeitstier.

→ www.primax.nl

Conqueror Pro

Typ:	Gamepad
Hersteller:	Primax
Preis:	ca. 50 Mark
Hotline:	(06042) 963 90

Pro	Kontra
• sehr präzises Steuerkreuz • Ergonomie • gute Feuerknöpfe	• billiges Plastik • mäßige Verarbeitung

Praxistest (50%)	1,7
Ausstattung (30%)	2,8
Ergonomie (20%)	2,2

Fazit: Der Wolf im Schafspelz: Im unscheinbaren Gehäuse steckt hochpräzise Technik für Highscore-Jäger.

GameStar Gesamtnote: 2,1

Saitek X6-33M



Was auf dem Foto recht klobig aussieht, entpuppt sich in der Praxis als kleines und überraschend gut in der Hand liegendes Gamepad. Das **X6-33M** gehört zu den Geräten, die neben dem üblichen digitalen Steuerkreuz noch einen (zu kleinen) Analogstick ins Gehäuse integriert haben. Ziemlich überflüssig ist die Batterie an Dauerfeuer-Schaltern, die dem Saitek-Modell zudem den typischen Taiwan-Billigtouch verleihen. Wenig auszusetzen gab es dagegen im Praxistest; die Knöpfe machen einen ebenso guten Eindruck wie Digitalkreuz und Analogstick. Bis auf eine Ausnahme ist alles gut erreichbar: Das mit Mikroschaltern ausgestattete Steuerkreuz (das permanente Klicken ist nicht jedermanns Sache) hätte Saitek besser an der Stelle des weniger oft benutzten Mini-Sticks plaziert.

→ www.saitek.de

X6-33M

Typ:	Gamepad
Hersteller:	Saitek
Preis:	ca. 50 Mark
Hotline:	(089) 54 61 27 10

Pro	Kontra
• Ausstattung • gutes Steuerkreuz	• überflüssige Turboschalter • Steuerkreuz nicht ideal plaziert

Praxistest (50%)	2.4
Ausstattung (30%)	1.6
Ergonomie (20%)	2.7

Fazit: Zwar ohne besonderes Highlight, aber alles dran für 50 Mark – empfehlenswert für Gelegenheitsspieler.

GameStar Gesamtnote: **2,3**

Logitech Wingman Gamepad Extreme



Erst auf den zweiten Blick sind die Unterschiede zum »einfachen« **Wingman** zu erkennen: Die Griffschalen bestehen aus durchsichtigem, blauem Plastik, und der »Select«-Knopf mußte einem »Sensor«-Button weichen. Dahinter verbirgt sich die gleiche Technik wie beim Microsoft **SW Freestyle Pro**. Statt per Digitalkreuz können Sie Spiele auch durch einfaches Kippen und Neigen des Pads steuern (Tilt-Modus). Das klingt revolutionär, funktioniert erstaunlich zuverlässig und macht dennoch wenig Spaß oder Sinn: Es eignen sich nur sehr wenige Spiele für diese Methode, und selbst mit viel Übung hinken Präzision und damit auch Erfolgsaussichten einem herkömmlichen Pad oder Stick weit hinterher. Außerdem ist das Pad viel zu leicht, was ein exaktes Kippen zusätzlich erschwert.

→ www.logitech.de

Gamepad Extreme

Typ:	Gamepad
Hersteller:	Logitech
Preis:	ca. 100 Mark
Hotline:	(069) 92 03 21 66

Pro	Kontra
• sehr gute Ergonomie • guter Digitalteil • schicke Optik	• Analogmodus fast unbrauchbar • nicht koppelbar

Analogmodus (25%)	4,6
Digitalmodus (25%)	1.6
Ausstattung (30%)	2,1
Ergonomie (20%)	1,9

Fazit: 50 Mark Aufpreis für einen sinnlosen Kippmodus – da greifen Sie besser zum Testsieger.

GameStar Gesamtnote: **2,5**

Creative Gamepad Cobra



Mit seinem Nußhörnchen-Design sieht das **Cobra**-Pad zum Anbeißen aus, was man sich angesichts der gummierten Griffe aber lieber verkneifen sollte. Das vergleichsweise kleine Gerät überzeugt in den Punkten Preis und Ausstattung: elf komfortabel programmierbare Knöpfe, durchgeschleifter Joystickport sowie Analog-Digital-Wahlschalter werden geboten. Nur Durchschnitt sind dagegen die Qualität der Bedienelemente sowie deren Anordnung. Besonders das zweite Paar Triggerknöpfe versteckt sich fast unerreichbar. Das noch ordentlich in der Hand liegende Pad wußte im Praxistest mit annehmbarer Präzision und angenehmen Button-Druckpunkten insgesamt zu gefallen, ohne an die Spitzengruppe heranzukommen. Die USB-Version muß ohne zusätzlichen Joystickport auskommen. MG

→ www.europe.soundblaster.com

Gamepad Cobra

Typ:	Gamepad
Hersteller:	Creative
Preis:	ca. 40 Mark
Hotline:	(069) 66 98 29 00

Pro	Kontra
• günstig • Ausstattung • zwei Pads koppelbar	• Ergonomie-Schwächen • teilweise schlechte Feuerknöpfe

Praxistest (50%)	2.0
Ausstattung (30%)	2.2
Ergonomie (20%)	2.9

Fazit: Für 40 Mark bietet das ordentliche Cobra-Pad ein sehr attraktives Preis-Leistungs-Verhältnis.

GameStar Gesamtnote: **2,5**

Joysticks und Gamepads im Überblick

Zahlen und Fakten









Hersteller	Saitek	Fanatec	Saitek	Genius	Gravis	Logitech
Modell	Cyborg 2000	Hellfire	X8-30	F-23 Digital	Blackhawk digital	Wingman Extreme Digital
Preis, circa	80 Mark	50 Mark	60 Mark	80 Mark	70 Mark	80 Mark
Hotline	(089) 54 61 27 10	(06021) 84 06 53	(089) 54 61 27 10	(02173) 97 43 21	(02173) 97 43 21	(069) 92 03 21 66
Technische Daten						
Feuerknöpfe Stick	4	4	4	4	4	4
Feuerknöpfe Basis	0	0	0	4	0	2
Throttle	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Coolie-Hat	ja (1)	ja (1)	ja (1)	ja (1)	ja (1)	ja (1)
Z-Achse drehbar	nein	nein	nein	nein	nein	nein
Anschlußart	Gameport	Gameport	Gameport	USB	Gameport	Gameport
programmierbar	nein	nein	nein	nein	ja	ja
Zubehör	Verstell-Werkzeug	nein	nein	nein	nein	nein
Wertung						
Praxistest (50%)	2,2	2,3	2,2	2,8	2,8	3,4
Ausstattung (30%)	2,9	2,5	3,2	2,1	2,6	2,4
Ergonomie (20%)	2,0	3,0	2,3	2,7	2,5	2,5
Gesamtnote	**2,3**	**2,5**	**2,5**	**2,6**	**2,7**	**2,9**










Hersteller	Logitech	Gravis	Microsoft	Gravis
Modell	Wingman Gamepad	Gamepad Pro	Sidewinder Pad	Xterminator
Preis, circa	50 Mark	50 Mark	70 Mark	100 Mark
Hotline	(069) 93 03 21 66	(0130) 89 06 54	(01805) 67 22 55	(0130) 89 06 54
Technische Daten				
Feuerknöpfe Front	9	6	9	9
Feuerknöpfe Rücks.	2	4	2	4 (davon 2 analog)
Throttle	nein	nein	nein	ja
Analog-Stick	nein	nein	nein	ja
sonstiges	nein	zweites Pad anschließbar	bis zu 4 Pads koppelbar	Coolie-Hat, zweites Pad anschließbar
Anschlußart	Gameport	Gameport (auch als USB-Version erh.)	Gameport	Gameport
programmierbar	ja	ja	ja	ja
Zubehör	USB-Adapter	aufschraubbarer Ministick	nein	nein
Wertung				
Praxistest (50%)	1,6	1,4	2,0	2,3
Ausstattung (30%)	2,2	2,5	1,9	1,6
Ergonomie (20%)	1,5	2,9	2,0	2,3
Gesamtnote	**1,8**	**2,0**	**2,0**	**2,1**

Hier finden Sie Preise, Ausstattung, technische Spezifikationen und die Bewertung aller 21 Testkandidaten kompakt zusammengefaßt.

GameStar Testsieger Joysticks über 80 Mark

Gravis	Guillemot	Microsoft	Saitek	CH	Genius	Thrustmaster
Analog Pro	Jet Leader USB	Sidewinder PP	Cyborg 3D	F-16 Combatstick	F-31D	F-16 FLCS
40 Mark	80 Mark	120 Mark	130 Mark	130 Mark	100 Mark	250 Mark
(02173) 97 43 21	(0211) 338 00 33	(01805) 67 22 55	(089) 54 61 27 10	(02131) 96 51 11	(02173) 97 43 21	(02732) 79 18 45
3	4	4	4	6	5	6
2	4	4	4	0	6	0
ja	ja	ja	ja	ja	ja	nein
nein	ja (1)	ja (1)	ja (1)	ja (2)	ja (1)	ja (4)
nein	nein	ja	ja	nein	nein	nein
Gameport	USB	Gameport	Gameport	Gameport	Gameport	Gameport
nein	nein	ja	ja	nein	ja	ja (spielunterstützt)
nein	nein	nein	Verstell-Werkzeug	nein	nein	nein
3,2	3,3	1,8	1,8	2,0	2,5	2,5
3,4	2,6	2,0	2,2	2,4	2,3	3,0
2,5	3,3	2,0	2,3	2,8	2,7	2,6
2,9	3,1	1,9	2,0	2,3	2,5	2,6

Primax	Saitek	Logitech	Creative
Conqueror Pro	X6-33M	Wingman Gamepad Extreme	Gamepad Cobra
50 Mark	50 Mark	100 Mark	40 Mark
(06042) 963 90	(089) 54 61 27 10	(069) 9 30 32 1 66	(069) 66 98 29 00
6 (davon 2 Turbotasten)	6	9	8
4	4	2	4
nein	ja	nein	nein
nein	ja	nein	nein
4-Wege-Schalter	Turbowahlschalter	Kippsensor	zweites Pad anschließbar
Gameport	Gameport	Gameport	Gameport (auch als USB-Version erhältlich)
ja	nein	ja	ja
aufsteckbarer Ministick	nein	USB-Adapter	nein
1,7	2,4	4,8/1,6 (analog/digital)	2,6
2,8	1,8	2,1	2,0
2,2	2,7	1,5	3,1
2,1	2,3	2,5	2,5

Ausblick: neue Game-Controller

Die neue Herbstkollektion

Wer Kunden für einen weiteren neuen Joystick oder Game-Controller gewinnen will, sollte ungewöhnliches zu bieten haben. Für die kommende Weihnachtssaison bemühen sich die Designer eifrig um die 3D-Action-Spieler.

Game-Controller sind nicht gerade eine Hardware-Spezies, die monatlich mit Innovationen aufwarten kann. Trotzdem gibt es von Zeit zu Zeit neue Trends, die sich meist auf spezielle Spiele-Gattungen konzentrieren. Nach dem Boom der Gamepads im Sog der Konsolen wird eifrig an neuen Designs gebastelt, die für populäre Spiele-Genres maßgeschneidert werden. Fans von 3D-Shootern etwa werkeln nach wie vor in der Regel mit Maus und Tastatur. Darüber haben sich einige Firmen verstärkt Gedanken gemacht, um diese Spieler doch noch für ein anderes Steuerungssystem zu begeistern. Daneben ist Force Feedback weiterhin ein Thema. Wir zeigen Ihnen, was die wichtigsten Hersteller für den kommenden Herbst in der Pipeline haben.



Das neue Gamepad Pro von Microsoft kombiniert Analog- und Digitalsteuerung in einem Steuerkreuz.

Microsoft

Der Software-Riese verabschiedet sich mit seinen Neuerscheinungen endgültig vom Gameport an der Soundkarte, beide Controller finden problemlosen Anschluß am USB-Port. Das **Gamepad Pro** ist eine Weiterentwicklung des beliebten **Sidewinder Gamepads**. Das neue Modell ist schlanker und liegt etwas besser in der Hand als sein Vorgänger. Die eigentliche Neuerung verbirgt sich allerdings unter der schicken, silbergrauen Gehäuseschale. Mit dem **Gamepad Pro** können Sie Ihre Spiele wahlweise digital oder analog steuern. Allerdings nicht wie sonst meist über separate Knüppel, Microsoft verwendet für beide Eingabemöglichkeiten dasselbe Steuerkreuz.

Die zweite Neuheit mit dem Namen **Dual Strike** ist ein Zwitter aus Joystick und Gamepad. Er soll in erster Linie Einsteiger ansprechen, die bei 3D-Actionspielen mit der herkömmlichen Maus-Tastatur-Steuerung nicht zurechtkommen. Der linke Teil wird wie ein herkömmliches Gamepad mit Steuerkreuz und zwei Feuerknöpfen eingesetzt, der rechte Teil soll wie ein Joystick funktionieren. Hiermit steuern Sie die Blickrichtung Ihrer Spielfigur. Neueinsteiger sollen sich angeblich sehr schnell an diese Steuerung gewöhnen, eingefleischte Mausspieler dürften sich auf jeden Fall erst mal schwertun.



Microsofts Dual Strike soll 3D-Action-Spieler von der Tastatur-Maus-Steuerung weglocken.

Saitek

Der renommierte Hersteller, derzeit Nummer 3 am deutschen Markt, hat sich für den Herbst einiges vorgenommen. Bis Weihnachten sollen allein zehn neue Produkte für den PC erscheinen. Unter anderem sind drei neue Gamepads geplant: Neben einem Billigmodell (**P120**) ein Gerät der gehobenen Kategorie (**P750**), das es auch in einer Tilt-Version (**P2000**) geben wird. Außerdem kommen noch ein Lenkrad ohne Force-Feedback-Unterstüt-



Das SP550 verbindet Gamepad und Joystick zu einer Einheit. Im Kombibetrieb dient das Steuerkreuz als Coolie-Hat für den Joystick.



Nach Microsoft und Logitech bringt Saitek mit dem P2000 das dritte Gamepad mit der Tilt-Technik heraus.



Die GM1-Maus von Saitek hat als Besonderheit einen Coolie Hat in der Daumenmulde. Das GM2 ist die Ergänzung zur Maus GM1. Dem Pad für die linke Hand können sämtliche Tastaturbefehle einprogrammiert werden.

zung (**P100**), ein konventioneller Joystick der 50-Mark-Klasse mit originellen Details (**ST110**) und eine zusammensteckbare Kombination aus Pad und Joystick, der **SP 550**. Saitek hat ebenfalls den Trend zu 3D-Action-Controllern erkannt und bietet mit der **GM1** eine Maus mit seitlichem Coolie-Hat an. Das **GM2**-Set enthält zusätzlich einen vollständig programmierbaren Keyboard-Ersatz für die linke Hand. Außerdem soll das bewährte Flightstick-Set **X36** in einer Kombi-Version für Gameport und USB erscheinen.

Guillemot

Die Franzosen wollen bis Weihnachten das frisch erworbene Thrustmaster-Programm in ihre Produktreihe integrieren, dessen Service in der jetzigen Form bestehen bleiben soll. Mit einer neuen Linie von Lenkrädern, die das offizielle Ferrari-Logo tragen, und einem Force-Feedback-Joystick ist das Neuigkeiten-Paket ebenfalls gut geschnürt. Das Ferrari-Lenkrad erscheint zunächst in zwei Versionen, mit und ohne Force-Feedback-Unterstüzung. Die Non-FFB-Variante unterscheidet sich in erster Linie durch das Fehlen eines Schaltknüppels. Bei dem Force-Feedback-Joystick handelt es sich um eine überarbeitete Version des bereits bekannten **Jet Leader 3D**. Der mit einer Stahlplatte beschwerte Stick ist durch seine symmetrische Bauform für Links- und Rechtshänder gleichermaßen gut geeignet. Guillemot will für das neue Modell extra starke Motoren verwenden, um das Spielgefühl noch realistischer wirken zu lassen.

Logitech

Auf der ECTS in London wird Logitech seine **Wingman Force Feedback Mouse** der Öffentlichkeit vorstellen. Das Gerät bringt seine eigene »Mausmatte« mit, ein separates Pad ist nicht möglich. Neben den bereits bekannten Feedback-Rütteleien wird die Maus den Spiele-Entwicklern eine ganz neue Gruppe von Effekten zur Verfügung stellen. Verschiedene Bodenbeläge von rutschig-glatt bis sumpfig-träge sollen sich mit der Maus simulieren lassen. Für die Programmierer von 3D-Actionspielen ergibt sich damit ein weites Betätigungsfeld für brandneue Effekte.



Der Wingman Force Feedback Mouse helfen Effektmotoren im Oberteil des Mauspads auf die Sprünge.

Mit der **Wingman Gaming Mouse** und dem Tilt-Pad **Wingman Gamepad Extreme** mußten sich zwei Logitech-Neuheiten bereits einem GameStar-Test unterziehen. Außerdem soll noch in diesem Jahr eine komplett frische Serie an Joysticks – vom Einsteiger-Knüppel für 40 Mark bis hin zum Force-Feedback-Gerät – an den Start gehen.



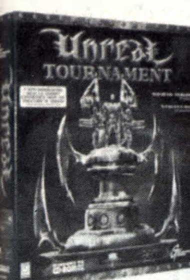
Für Ego-Shooter: das Gun System von Actlabs. Zum Steuern benutzen Sie einen zusätzlichen Miniknüppel.

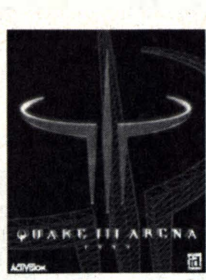
Sonstige

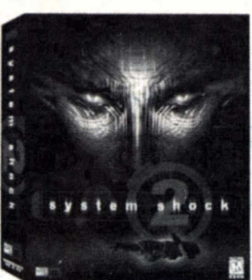
Abseits der Großen ist recht wenig los in den nächsten Monaten. Gravis etwa bringt lediglich den **Destroyer**, mit dem die Amerikaner in den Niedrigpreisbereich einsteigen. Ob sich das Vorhaben rentiert, bleibt abzuwarten: Der **Destroyer** macht selbst für 30 Mark einen billigen Eindruck. Interessanter ist da schon die silbrig glänzende Lightgun, mit der Actlabs Ende des Jahres in Deutschland debütieren will. Beim rund 200 Mark teuren **Gun System** halten Sie neben der Pistole eine Art Fernbedienung in der anderen Hand, mit der Sie per Miniknüppel Ihren Helden steuern. WR



Das neue Ferrari Force-Feedback-Lenkrad glänzt mit edlem Design, Gummi-Beschichtung und dem offiziellen Hengst-Logo. Fast schon ein Muß für Schumi-Fans.







kostenfreie lieferung nach D oder A*
uncut us versionen
importe
news

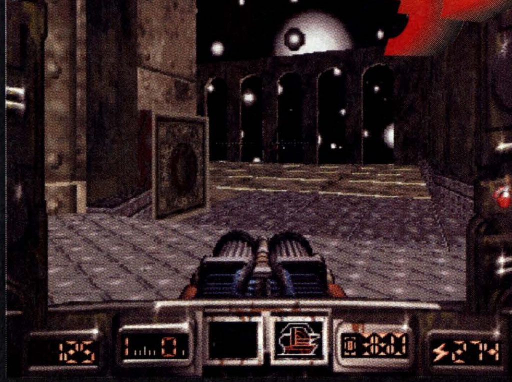


*ab 106 DM / 750 ATS rechnungswert // tel. 0043 -512-39 26 26

Produkt Info 67

3D-Games selbst produzieren!

3D GameStudio



Autorensystem für 3D-Anwendungen

- Produzieren Sie 3D-Werbe-, Adventure-, Rollenspiele!
- Games laufen unter DOS und Windows 95 / 98 / DirectX
- Enthält World Editor und die **ACKNEX** 3D-Engine
- Mitgeliefert: Freies 3D-Action-Spiel mit 150 Texturen
- 3D-Landschaften mit Rampen, Brücken, Labyrinthen
- Spieler kann gehen, fahren, fliegen, schwimmen, tauchen
- Overlays, Cockpits, Panels, Textfenster frei definierbar
- Künstliche Intelligenz für Actors und Gegner
- Eigene Grafiken, Objekte, Gegner, Waffen, Menüs
- Auflösung 320x400 (lite) bis 800x600 (profi)
- 8-Kanal-Stereo-Sound & Midi-Unterstützung
- Ausführliches deutsches Handbuch und-Tutorial

3D GameStudio lite .... DM 169,-
3D GameStudio commercial DM 349,-
(+SVGA + Mehrfachfenster + 2-Player-Modus)
3D GameStudio profi .... DM 2130,-
(+Polygon-Actors + Modem/Netzwerk + CD-Audio + FLIC-Player)

Preise inkl. MwSt. • Versandkosten DM 18,- • Gratis-Info anfordern!
Infos, Demos, User-Forum → http://www.conitec.com
Händler: Sonder-Preisliste anfordern! ▼ Direktbestellung: ▼

CONITEC GmbH ■ 64807 Dieburg ■ Dieselstr. 11c
Tel (06071) 9252-0 ■ Fax 9252-33

Produkt Info 47

Age of Empire	DV	42,90	Delta Force	DA	78,90	Gorky 17 *		i,V.
- Gold Edition	DV	76,90	Der Korsar	DV	72,90	Gothic *		i,V.
- Expansion Pack	DV	41,90	Der Verkehrsgigant *	DV	76,90	Grand Theft Auto 2 *	DV	77,90
- neue Epache 1+2	DV	34,90	Descent 3	DV	71,90	GTA	DV	65,90
Age of Empires 2 *	DV	i,V.	Descent 3	US	75,90	Grim Fandango	DV	73,90
Airline Simulator 2	DA	159,90	Deus Ex *		i,V.	Halflife -deutsch	DV	78,90
Aliens vs. Predator	DV	72,90	Diablo 2 *	DV	78,90	- Game o.t.year Edition	DV	84,90
Aliens vs. Predator	EV	83,90	Diablo 2 *	EV	i,V.	- Opposing Force *	DV	i,V.
Alpha Centouri	DV	76,90	Die Siedler 3	DV	69,90	- Opposing Force *	EV	i,V.
Amen *	EV	i,V.	- Geh. der Amazanen *	DV	46,90	- Halftime	DV	24,90
Anorchonox *		i,V.	- Missian-CD	DV	27,90	- Life/2	DA	21,90
Anno 1602	DV	71,90	Die Völker	DV	75,90	Hattrick Wins *	DV	72,90
- Im Namen d.Königs	DV	31,90	Discwarld Noir	DV	76,90	Heavy Gear 2	DV	78,90
- neue Insel, n. Abent.	DV	33,90	Dominant Species	DA	62,90	Hell-Copter	DA	62,90
Anstoss 2 Gold Edition	DV	59,90	Drakan *	DV	77,90	Heroes o.Might+Magic 3	DV	74,90
Anstoss 3 *	DV	76,90				Hidden & Dangerous	DV	74,90
Art of War Vol. 2 *	DA	75,90				Homeworld *	DV	73,90

Duke Nukem Forever* 79.90
- DN4E Level CD 39.90
Max Payne i.V.



.. 2 the Chosen 49.90
- Nightmare Levels 39.90
- Double Pack 79.90
Daikatana i.V.

Attack o.t.Saucerman *	DV	35,90				Indiana Jones 5 *	DV	i,V.
Autobahn Raser 2 *	DV	i,V.				Interstate '82 *	DV	78,90
Baldurs Gate	DV	54,90	Drakan *	EV	73,90	Jagged Alliance 2	DV	72,90
Baldurs Gate	EV	75,90	Driver *	DV	89,90	Jagged Alliance 2	EV	75,90
- Baldurians Bibliathe	DV	25,90	DSF Football '99 *	DV	51,90	Jedi Knight + Mission	DA	61,90
- Legenden d.Schwertk.	DV	32,90	DSF Mega Pack *	DA	47,90	K.O. Boxing	DA	63,90
- Tales o.t. Sword Coast	EV	45,90	Dune 2000	DV	74,90	Knights+Merch.-AddOn *	DV	28,90
- Tales o.t. Sword Coast	US	59,90	Dune 2000 -AddOn	DV	22,90	Lamentation Sword	DV	54,90
Battle of Britain	DV	74,90	Dungean Keeper 2	DV	82,90	Lander *	DV	57,90
Battleground *	DA	79,90	Dungean Keeper 2	EV	85,90	Lands af Lore 3	DV	75,90
Battlezone 2 *	DV	78,90	- Harny Figur ca.20 cm		21,90	Le Mans 24 *	DV	72,90
Biing 2 *	DV	71,90	Earth 2150 *		72,90	Legacy af Kain Soul Re.*	DV	82,90
Blade *	DV	72,90	EastFront 2 *	DA	79,90	LKW-Raser-Hard Truck	DV	49,90
Braveheart *	DV	84,90	Enemy Zero *	DV	67,90	Laase Cannon *		i,V.
Bundesliga 2000 *	DV	72,90	European Air War	DV	59,90	Lula Inside	DV	29,90
Bundesliga Stars 2000 *	DV	82,90	Everquest	US	119,90	Madden NFL 2000 *	DA	72,90

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIAN SUN DV 88.90 EV 89.90

Cormageddon 2	EV	54,90	Expendoble	DV	67,90	Max Payne *		i,V..
Castrol H.Superb.2000 *	DV	74,90	Falcon 4.0	DV	62,90	Mechwarrior 3	DV	71,90
Caton -Die erste Insel *	DV	76,90	Fallout 2	DV	39,90	Mechwarrior 3	EV	89,90
Championship Man. 3	EV	77,90	Fallout 2	US	86,90	Messiah *		i,V..
Chraniken d. s.Mondes	DA	77,90	Fifa 2000 *	DV	81,90	Midtown Madness	DV	72,90
Civ. 2 -Test of Time *	DV	67,90	Fighting Steel	DV	78,90	MIG Alley	DA	74,90
Civilizotian Call ta Pawer	DV	76,90	Final Fantasy B *	DV	i,V.	Might + Magic 7	EV	79,90
Close Combat 3	US	98,90	Flanker 2.0 *	DA	77,90	Might + Magic 7 *	DV	75,90
Colin MCRae Rally	DV	74,90	Fleet Command	DV	73,90	Mission Impossible *	DV	75,90
Commandas	DV	79,90	Flight Simulator 2000 *	DV	i,V.	Nations *	DA	78,90
- Im Auftrag der Ehre	DV	59,90	Flight Simulator 98	DV	95,90	NBA Live 2000 *	DV	76,90
Corum 2 *	DV	57,90	Flight Unlimited 3 *	DV	72,90	Need far Speed 4	DV	75,90
Cromagnon *	DV	72,90	Fly !	DV	75,90	NHL 2000 *	DV	76,90
Daikatona *	EV	i,V.	Force 21	DA	71,90	NHL 2000 *	US	i,V.
Dark Reign 2 *	DV	78,90	Freespace 2 *	DV	73,90	Nice 2 + TuneUp	DV	69,90
Dark Secrets af Afrika *	DV	73,90	FS -Europa 1 Pro	DV	87,90	Nice 2 -Tune Up	DV	26,90
Darkstone *	DV	74,90	Gabriel Knight 3 *	DV	i,V..	Nox *		i,V.
Deer Hunter 2	EV	52,90	Giants *		73,90	Off Raad Challenge *		68,90

OKAY SOFT
Spiele Versand

Am Graben 2 92557 Weiding 09674-1279 Fax -1294 news -8405 okaysoft@T-online.de

LOW BUDGET

Airline Tycoon First Class *	29,90
Alone in the Dark 3 *	12,90
Baphomets Fluch 2	21,90
C+C 1 -Megabox	33,90
C+C 2 -Megabox	63,90
Colin McRea Rally *	28,90
Conflict: Freespace	35,90
- Silent Threat Mission	33,90
Days of Oblivion	36,90
Diablo + Hellfire	39,90
Die Siedler 2 Gold Edition	27,90
Die Versuchung	44,90
Dungeon Keeper Gold	36,90
Eastern Front (Empire)	29,90
F1 Manager Professional	29,90
Game, Net & Match	27,90
Grand Prix Legends	39,90
Grand Theft Auto	45,90
GTA London	38,90
Heroes of Might + Magic 2	35,90
Hexen 2	26,90
Indiana Jones 3 + 4	21,90
Lands of Lore 2 *	39,90
Lords of Magic	25,90
M1 Tank Platoon 2	27,90
MANA	21,90
Master of Orion	12,90
Mechcommander	39,90
Monkey Island 3	42,90
Outlaws	37,90
Privateer 2	29,90
Rage of Mages	45,90
Ro[illegible]w Six	41,90
[illegible]ident Evil 1	27,90
[illegible]o	46,90
[illegible]opter	19,90
[illegible] 1 *	33,90
Tomb Raider 2 Dir. Cut	42,90
Transport Tycoon Deluxe	21,90
Wargasm	34,90
Wet -The Sexy Empire	39,90
Wing Commander Prophecy	36,90
Worms 2	27,90
X-Com Apocalypse	27,90
X-Com Interceptor	27,90

TOP TITEL

Age of Empire 2 *	i,V.
Airline Tyc.1.Class	29,90
Anstoss 3 *	76,90
Alien vs Predator	72,90
Bundesliga Stars *	82,90
Diablo 2 *	78,90
Siedl.3 Amazonen*	46,90
Drakan engl.*	73,90
Driver *	89,90
Homeworld *	73,90
Indiana Jones 5 *	i,V.
Might & Magic 7 *	75,90
NHL 2000 US	i,V.
Panzer Elite *	85,90
Revolt	74,90
Shadow Company *	75,90
Soldier of Fortune*	78,90
System Shock 2 *	76,90
TriplePlayB.2000*	82,90

versandkostenfrei ab DM 199,-
Lieferwert, auch Hardware
Vorauskasse 4.98
Katalog KOSTENLOS!

PlayStation 245.-

Dino Crisis (Japan)	139,90
Driver	85,90
Legacy of Kain S.R.*	89,90
Resident Evil 3 *	i,V.
Silent Hill	89,90
Syphoon Filter	83,90
V-Rally 2	89,90
WWF Attitude *	79,90

SPEZIALHARDWARE auf ANFRAGE

DreamCast 499.-

HARDWARE

Gravis Gamepad Pro	42,90
Sidewinder Gamepad	69,90
- Precision Pro	125,00
Thrustmaster F1 Sprint W.	119,00
- Super Sport Lenkrad	159,00
Saitek Cyborg 3D Dig.Stick	85,90
WingMan Force	219,00
Diamond Viper 550 PCI-TV	199,00
- Monster 2 12MB	219,00
STB 3dfx 3 AGP+TV out	325,00
MaxiGamer Xentor AGP 32	459,00
Elsa Erazor 3 Riva 2 AGP	399,00
Soundblaster 64 PCI	55,90
Soundblaster live Value	139,00
CD - Rohlinge ab	2,25
CD - Rohlinge 700 MB	3,99

sonstiges..

ADDY Lernsoftware je	DV	67,90
D-Info 99	DV	35,90
Klick Tel' 99	DV	24,90
Lego Racers *	DV	80,90
Norton Antivirus 5.0	DV	85,90
PC Games Cheat 3	DV	27,90
Playmobil, Alex..	DV	55,90
Rugrats je	DV	39,90

Bleem!
PlayStation Emulator
PS Games mit besserer Grafik am PC spielen 79.90

Sammlungen

Adv. Hall of Fame	DV	55,90
Game Gallery	DV	58,90
Gold Games 3	DV	32,90
Larry's Collection	DA	41,90
PC Games Col.1	DV	49,90
Play The Games 1	DV	65,90
Play The Games 2 *	DV	64,90
War Pack	DV	29,90

Mo.- Do. 8:00 - 18:00 Uhr, Fr. - 17:15, Samstag 9:00 - 13:00, Mittwoch - 20:00 Uhr
Nachnahme 9,98 +3,- Zkgeb.; Vorauskasse 4,98; Ausland ab DM 9,50; Annahme-verweigerungen DM 20.-. Retouren müssen freigemacht werden! Kein Ladengeschäft

Komplett im WEB: topaktuell, unzensiert, Termine, Hintergrundstorys..:

OKAYSOFT.DE

Versand im Sicherheitskartan - **SERVICE** - Preissenkung geben wir safart weiter,
Stammkunden können gegen - **SEIT 1989** - bei Preiserhöhung erfalgt Infa,
Rechnung beliefert werden - Varbestellungen ändern: kein Prablem.

Official F 1 Racing	DV	84,90	Star Trek - New Worlds *		73,90
Outcast	DV	79,90	- Secret o.Vulcan Fury *		i,V.
Outcast	EV	74,90	- Starfleet Command *		73,90
Panzer Elite *	DV	85,90	- Starship Creator	DA	43,90
Panzer General 4 *	DV	76,90	- Voyager *	DV	78,90
Pharao *	DV	78,90	- Birth of Federation	DV	74,90
Pizza Syndicate	DV	75,90	Star Wars: Force Commander *		i,V.
Planescape Torment *	DA	73,90	- Gungan *	DA	i,V.
Player Manager 99 *	DA	66,90	- X-Wing Alliance	DV	74,90
Prey *		i,V.	- Episode I Dunkle Bed.	DV	68,90
Prince of Persia 3D *	DV	77,90	- Episode I -Racer	DV	65,90
Quest for Glory 5	DV	78,90	Starcraft	DV	81,90

QUAKE 3 79.90
MORTYR 79.90
HALF-LIFE
in Vorbereitung: **OPPOSING FORCE**
Unreal Tournament 71.90
Prey, Messiah, Resident Evil 3, Skout, Amen, Max Payne, Team Fortress 2,

Racing Simulation 2	DV	54,90	Starcraft-Broodwar	DV	36,90
Rage of Mages 2	DA	84,90	Starlancer *		i,V.
Railroad Tycoon 2	DV	74,90	Street Wars	DV	76,90
- 2nd Century	DV	39,90	Swing Plus	DA	39,90
Rainbow Six GOLD	DA	62,90	System Shock 2 *	DV	76,90
Rally Champ. '99 *	DV	75,90	Tanktics *	DA	71,90
Rayman 2 *	DV	73,90	Team Fortress 2 *		i,V.
Rebel Moon Revolution *	DA	66,90	The Sims *		i,V.
Red Baron 3D	DV	49,90	Theme Park World *	DV	i,V.
Red Guard *	DV	69,90	TOCA 2	DV	74,90
Republic *	DV	75,90	Tomb Raider 4 *	DV	i,V.
Requiem	DA	73,90	Total Annihil.-Kingdoms	DV	77,90
Resident Evil 3 *		i,V.	Total Annihil.-Kingdoms	EV	79,90
Revolt *	DA	74,90	Triple Play Baseb.2000 *	US	82,90
Road to Moscow *	DV	74,90	Turok 2	EV	79,90
Rogue Spear *	DA	77,90	Twisted Metal 2 *		i,V.
Roller Coaster Tycoon	DV	66,90	Ultima 9 -Ascension *	DV	76,90
Rückkehr nach Krondor	DV	72,90	Ultima Onl.Second Age	DV	77,90
Saboteur *		i,V.	Unreal	EV	39,90
Sanitarium	DV	69,90	- Return to Na Pali		32,90
Shadow Company *	DA	75,90	Unreal -Tournament *	EV	71,90
Shadow Company *	EV	79,90	Unter schwarz.Flagge *	DA	82,90
Shadowman *	DV	76,90	Urban Chaos *		i,V.
Shadowman *	EV	i,V.	Vampire *		78,90
Shogun *	DV	72,90	Viper Racing	DV	45,90
Silver	DV	77,90	Wall Street Tycoon *	DA	73,90
Sim City 3000	DV	82,90	Warhammer 40..Rites *	DV	77,90
Skout *		69,90	Warzone 2100	DV	79,90
Slave Zero *	DV	72,90	WCW Nitro	EV	59,90
Soldier of Fortune *	DA	78,90	Wet Attack	DV	85,90
Soldier of Fortune *	EV	i,V.	Wheel of Time *		i,V.
Soulbringer *	DV	74,90	Wizardry 8 *		i,V.
Spellcross *		i,V.	World War II GI	EV	59,90
Star Trek: Armada *	DA	78,90	Worms: Armageddon	DV	61,90
- Insurrection *	DV	78,90	X-Beyond the Frontier	DV	73,90
- Klingon Academy *		i,V.	You don't know Jack 2	DV	69,90

* bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen erwünscht.

Tel. 09674-1279

Produkt Info 5

K7 – der neue Prozessor-Champ

AMD Athlon 600



Die Überraschung ist perfekt: Erstmals kommt die schnellste Spiele-CPU nicht mehr aus dem Hause Intel.

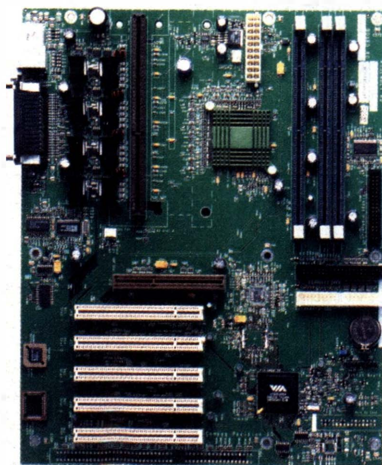


Derzeit schnellster Spiele-Prozessor: AMD Athlon.

Egal was AMD in den letzten Jahren auch anstellte, immer blieb sie hinter Intel zweiter Sieger. Mal war ein Prozessor einfach nicht schnell genug, mal ließen sich keine ausreichenden Stückzahlen produzieren, und bisweilen waren die Probleme noch nicht mal hausgemacht – wie etwa bei den mangelhaften K6-2-Mainboards der ersten Generation. Doch mit dem Athlon (bekannter unter seinem Codenamen K7) will man nun zurückschlagen: Der Pentium III soll dagegen wie ein Halbleiter-Schuljunge aussehen.

Schneller Bus

Wirft man einen Blick in ein Athlon-System, so scheint es sich zunächst nur um einen biederen Pentium-Klon zu handeln. Doch der erste Eindruck täuscht: Zwar verwendet AMD das bekannte PII-Vollschalengehäuse und einen mechanisch zum Slot 1 kompatiblen Mainboard-Steckplatz. Doch damit sind die Gemeinsamkeiten auch schon vorbei, denn technisch beschreitet AMD ganz andere Wege. Der Bus etwa – also die Art und Weise, wie der Prozessor seine Daten ans System schickt – arbeitet nach dem EV6-Protokoll. Das wurde von der Firma Digital lizensiert und normalerweise bei deren enorm schnellen, aber wenig bekannten Alpha-Prozessoren eingesetzt. Das EV6-Protokoll arbeitet dank der sogenannten DDR-Technologie (Doubla Data Rate) mit 200 MHz Systemtakt, kommt dabei aber mit einem Speichertakt von 100 MHz und somit herkömmlichem PC100-SDRAM aus. Die damit erzielbare Maximal-Transferrate von 1,6 GByte/s liegt doppelt so hoch wie beim Pentium III, für die Zukunft plant AMD weitere Steigerungen auf 266 und sogar 400 MHz. Höchst interessant wird der Athlon auch für Multiprozessor-Systeme: Jede CPU kann hier auf die volle Bandbreite zurückgreifen, während in einem Multi-CPU-Rechner auf PIII/Xeon-



Das FIC SD11 ist das erste auf dem Markt befindliche Athlon-Mainboard.

Benchmark-Ergebnisse

Mit Expendable, Turok 2 und der Quake-3-Testversion 1.08 baten wir den Athlon 600 und einen ebenso neuen Pentium III/600 zum Benchmark-Duell. Die CPUs wurden – soweit möglich - mit der gleichen Systemkonfiguration ausgetestet, die unter anderem 128 MByte RAM, eine 18-GByte-Festplatte, die Diamond Viper V770 Ultra sowie eine Soundblaster Live umfaßte. Quake-3-Test kam mit maximalen Details (inklusive Lensflares), sowie in der Einstellung »Fastest« zum Einsatz, Turok 2 und Expendable mußten ebenfalls mit allen Details bezwungen werden.

	AMD Athlon 600	Intel PIII/600	Differenz (zugunsten AMD)
Quake 3, fastest			
320x240	78,0 fps	67,8 fps	15,0%
640x480	75,9 fps	67,7 fps	12,1%
1024x768	59,2 fps	57,9 fps	2,2%
1280x1024	37,5 fps	37,6 fps	-0,3%
Quake 3, max. Details			
320x240	60,5 fps	52,6 fps	15,0%
640x480	56,7 fps	48,1 fps	17,9%
1024x768	26,0 fps	22,5 fps	15,6%
1280x1024	16,0 fps	13,8 fps	15,9%
Expendable			
640x480, 16 Bit	63,2 fps	57,9 fps	9,2%
1024x768, 32 Bit	46,7 fps	46,1 fps	1,3%
Turok 2			
640x480, 16 Bit	75,3 fps	68,4 fps	10,1%
1024x768, 32 Bit	52,6 fps	51,3 fps	2,5%

Basis die Bus-Leitungen untereinander aufgeteilt werden müssen.

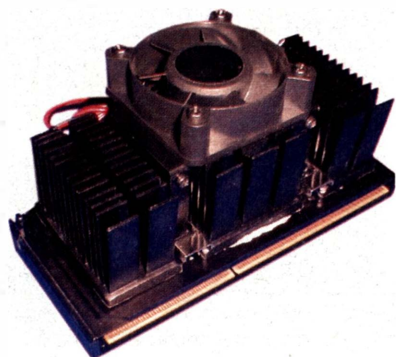
Moderne Architektur

Auch im Prozessor selbst steckt fortschrittlichste Technik. Der **Athlon**, der zunächst mit Taktraten von 500, 550, 600 und 650 MHz ausgeliefert wird, ist dem **Pentium III** bei den meisten Merkmalen voraus. Auf dem Die (Siliziumkern) sind 128 KByte L1-Cache integriert (PIII: 32 KByte), der L2-Cache auf der Prozessorplatine ist wie bei der Intel-Konkurrenz 512 KByte groß. Der dazugehörige Controller-Baustein sitzt anders als beim PIII auf dem Chip selbst und unterstützt Cache-Größen bis 8 MByte. Das ermöglicht AMD, unter dem gleichen Produktnamen Varianten für verschiedenste Einsatzzwecke und Preisbereiche zu produzieren.

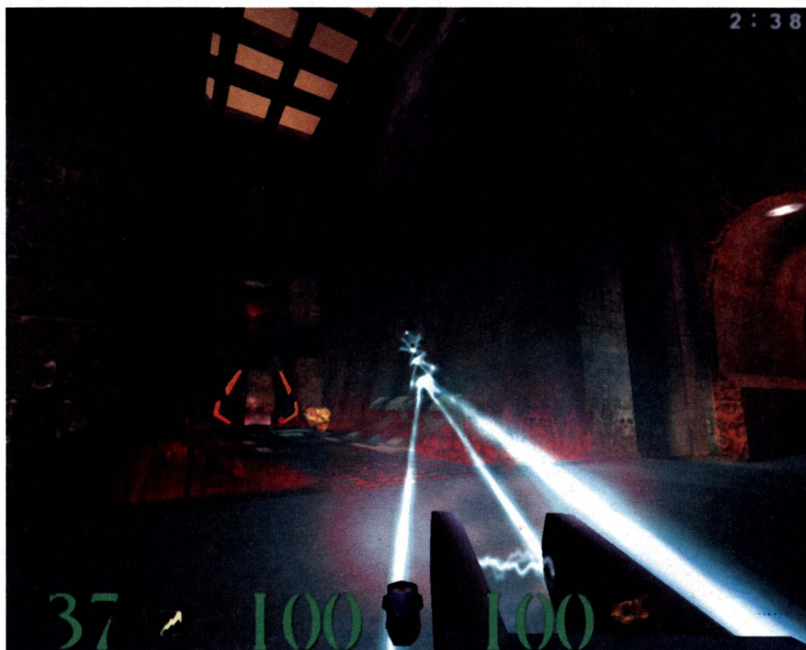
Bei 600 MHz ist die K7-Architektur bei weitem noch nicht am Ende. Mit der Ende dieses Jahres erfolgenden Umstellung auf die Kupfertechnologie und den 0,18-Mikron-Fertigungsprozeß werden Taktraten von über einem 1 GHz möglich. Drastisch verbessert wurde die Gleitkomma-Performance, und zwar sowohl im FPU- als auch MMX-Bereich. Wie gut die speziell für 3D-Spiele gedachte 3D-Now-Befehlssatzerweiterung mit dem **Athlon** funktioniert, muß sich noch zeigen; sie dürfte in etwa dem PIII-Befehlssatz ISSE gleichwertig sein.

Partner gesucht

Falls Sie sich nun sofort einen **Athlon** zulegen wollen: Mit dem Prozessor alleine ist es nicht getan. Bisherige Mainboards können mit der AMD-CPU nichts anfangen. Bei unserem Vorserienrechner stammten sowohl Chipsatz (Irongate) als auch Mainboard (Fester) von AMD selbst. Zumindest die Hauptplatine wird aber nicht in Serie gehen,



Ein anständig dimensionierter **Kühlkörper** samt Aktivlüfter ist Pflicht.



Bei **Quake 3** ist der Athlon deutlich schneller als ein gleichgetakteter Pentium III.

hier stehen diverse Hersteller (Asus, Biostar, FIC, MSI, Gigabyte und GVC) mit Eigenentwicklungen bereit. Kleiner Nachteil: Diese Platinen werden, zumindest in den ersten Monaten, mit rund 350 bis 400 Mark deutlich teurer ausfallen als ein Intel-BX-Pendant. Die passenden Chipsätze entwickeln derzeit VIA, ALI und SIS, allesamt schon beim K6 treue AMD-Partner.

Der König ist tot, es lebe der König

Grau ist alle Theorie, was zählt, ist die Spielepraxis. Um es kurz zu machen: Die 600-MHz-CPU ist der mit Abstand schnellste Prozessor, den wir in unserem Hardware-Testlabor je erleben durften. Er schlägt einen zum Vergleich herangezogenen PIII/600 teilweise um knapp 20 Prozent, was umgerechnet rund 100 Megahertz Vorsprung entspricht. Die Differenz ist allerdings stark von der Grafik-Auflösung abhängig; spätestens ab 800 mal 600 Punkten ist bei den 600-MHz-Boliden die 3D-Karte das bremsende Element, weil sie der Pixelflut einfach nicht mehr Herr wird. Deshalb ist beim **Athlon** alles andere als eine **Voodoo 3**, **Matrox G400** oder eine 3D-Karte mit **TNT** 2-Chipsatz sinnlos.

Erfreulich: Das AMD-Geschoß lief die ganze Testprozedur über absolut zuverlässig. Die Prozessor-Temperatur hielt sich auch nach dem anstrengenden Benchmarks-Programm im Rahmen. Zwar ist anständige Entlüftung Pflicht – am besten mit einem großen Passivkühlkörper samt Aktivgebläse und einem zusätzlichen Gehäuselüfter – doch Intels **PIII/600** produziert noch einiges mehr an Abwärme. Vorne lag AMD zum Redaktionsschluß auch bei den Preisen. Mit 1.500 Mark ist die 600-MHz-Variante rund 100 Mark günstiger als das Intel-Pendant, die 500- und 550-MHz-Versionen (rund 650 bzw. 1.150 Mark) gar über 300 Mark. Doch der getroffene Riese hat bereits reagiert: Für die nächste Zeit sind massive Preissenkungen beim **Pentium III** angekündigt. MG

→ www.amd.com

Athlon 600

Typ:	Slot-A-Prozessor
Hersteller:	AMD
Preis:	ca. 1.500 Mark
Hotline:	(089) 45 05 31 99

Pro	Kontra
• sehr schnell • ausgefeilte Technik • zukunftssicher	• noch kaum passende Mainboards

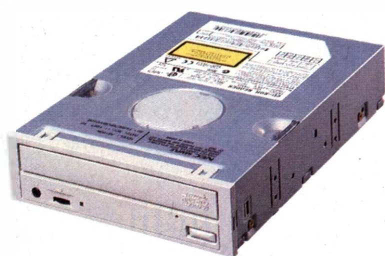
Arbeitsleistung (20%)	1.7
Spieleleistung (70%)	1.3
Technik (10%)	1.6

Fazit: AMD hat es geschafft. Der Athlon hängt den Pentium III ab und sichert sich die CPU-Krone.

GameStar Gesamtnote: 1,4

CD-ROM-Laufwerk

Asus CD-S500



Das 50fach Laufwerk **Asus CD S500** erzielte im Testlabor einen neuen Bestwert bei der durchschnittlich gemessenen Maximal-Transferrate: 5.820 KByte pro Sekunde. Auch unsere verkratzten Test-CDs konnte das Gerät ohne große Leistungseinbrüche lesen, nach Fehlerkorrekturen schaltete es sofort wieder auf volles Tempo. Die enorme Drehzahl ist allerdings mit einem Geräuschpegel Marke Flugzeugturbine verbunden.

Unser Testlaufwerk hatte zudem einen lästigen Bug: Bei Autostart-CDs wurde die Software gleich mehrfach hintereinander gestartet. Erst nach der Deaktivierung der Autostart-Option im Geräte-Manager war der Fehler behoben. Angenehm ist die sofortige Ansprechbarkeit des Laufwerks nach dem Einlegen einer CD. Es erscheint keine Fehlermeldung, bei der Sie mehrere Male auf »Wiederholen« drücken müssen. WR

→ www.asuscom.de

CD-S500

Typ:	CD-ROM-Laufwerk
Hersteller:	Asus
Preis:	ca. 120 Mark
Hotline:	(02102) 959 90

Pro	Kontra
• schnell • Fehlerkorrektur • schnelle CD-Erkennung	• sehr laut • Fehler bei Autostart-CDs

Leistung (60%)	2.0
Ausstattung (30%)	2.2
Handhabung (10%)	3.4

Fazit: Das CD-S500 ist sehr schnell und hat eine gute Fehlerkorrektur. Der Autostart-Bug ist aber lästig.

GameStar Gesamtnote: **2,1**

Lautsprecher-Set

Logitech X2



Das rund 200 Mark teure Topmodell der neuen Logitech-Lautsprecher-Serie hat eine Gesamtleistung von 40 Watt (RMS). Die kleinen Satelliten-Lautsprecher und sogar der schlanke Subwoofer sind mit abgeschirmten Neodym-Magneten ausgestattet, die eine Aufstellung direkt neben dem Monitor erlauben. Der Anschluß mit verwechslungssicheren Kabeln ist problemlos.

Das mäßig pegelfeste **X2**-Set bietet die in dieser Klasse übliche Klangqualität: leicht mittenbetont ohne brillante Höhen, dafür mit einem kernigen Bass-Fundament. Genau richtig für den guten Ton beim Spielen. Zum Musikhören sollten Sie den Tieftöner allerdings auf dem Tisch plazieren, das kommt der Klangqualität deutlich zugute. Praktisch fanden wir die automatische Abschaltung des kompletten Sets, wenn 15 Minuten lang kein Signal anliegt. WR

→ www.logitech.com

Soundman X2

Typ:	Lautsprecher-Set
Hersteller:	Logitech
Preis:	ca. 200 Mark
Hotline:	(069) 92 03 21 65

Pro	Kontra
• guter Spiele-Sound • einfacher Anschluß • automatische Abschaltung	• nicht übermäßig pegelfest • schwache Höhen

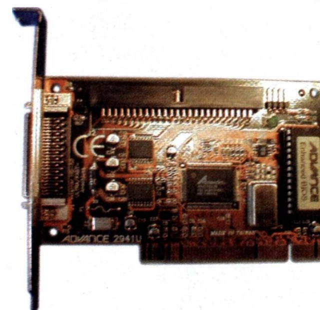
Klang (60%)	2.4
Max-Pegel (20%)	1.9
Handhabung (20%)	2.5

Fazit: Das zierliche X2-Set konnte uns (trotz geringer Pegelfestigkeit) beim Spiele-Sound überzeugen.

GameStar Gesamtnote: **2,5**

SCSI-Controller

Advance 2941U



Der SCSI Controller **2941U** von Advance verfügt über einen internen 50poligen Pfostenanschluß und einen nach außen geführten 50poligen High-Density-Port, wie ihn die meisten externen SCSI-Geräte verwenden. Neben dem kompletten Satz an Treibern für alle populären Betriebssysteme liegt auch ein hochwertiges 50poliges Ultra-Kabel für vier interne Geräte bei.

Der Controller funktionierte im Betrieb mit drei internen (CD-RW, DVD-ROM, Festplatte) und zwei externen (ZIP- und MO-Laufwerk) Geräten schnell und zuverlässig. Ein mitgeliefertes Diagnose-Tool hilft eventuelle Schwachpunkte oder Fehler bei der Terminierung innerhalb des Subsystems aufzuspüren. Über ein integriertes Bios kann von allen angeschlossenen Einheiten gebootet werden. Das Preis-Leistungs-Vehältnis ist ausgesprochen gut. WR

→ www.advance-peripherals.com

Advance 2941U

Typ:	SCSI-Controller
Hersteller:	Advance (Alternate Linden)
Preis:	ca. 130 Mark
Hotline:	(06403) 90 50 10

Pro	Kontra
• zuverlässig • preiswert • niedrige Prozessorlast	• englische Software

Leistung (60%)	2.0
Ausstattung (30%)	1.8
Handhabung (10%)	2.0

Fazit: Empfehlenswerter SCSI-Controller, einfach einzubauen und problemlos im Betrieb.

GameStar Gesamtnote: **2,0**

Sie fragen – Experten antworten

TECHtelmechtel

Brennt Ihnen eine Frage rund um die Technik Ihres PCs unter den Nägeln? Dann schreiben Sie uns einen Brief unter dem Stichwort »TECHtelmechtel« oder eine E-Mail an tech@gamestar.de

Grafikkarten

Vor kurzem habe ich mir die neue Maxi Gamer Xentor 32 von Guillemot geleistet. Nach Einbau und Installation der Treiber wurde mein System allerdings so instabil, daß es beim Aufruf eines 3D-Spiels meistens wieder abstürzte. Auch mit den neuesten Referenztreibern zeigte sich keine Besserung. Vielleicht liegt es auch an meinem Mainboard, einem Asus P5A? *Jochen Winterhak*



Die **Guillemot Maxi Gamer Xentor 32** braucht sehr viel Strom, was bei manchen Mainboards zu Problemen führen kann.

GameStar Das Problem wird tatsächlich vom Mainboard verursacht. Die AGP-Spezifikation 2.0 erfordert einen Versorgungsstrom von 6 Ampere bei 3,3 Volt für den AGP-Port. Die Maxi Gamer Xentor 32 benötigt auch bis zu 6 Ampere bei 3D-Spielen, aber einige Mainboards stellen nicht mehr als 5 Ampere zur Verfügung. Die Folge ist, daß der PC abstürzt, weil das Board nicht in der Lage ist, den erforderlichen Strom für den AGP-Port zu liefern. Dieser Fehler tritt bisher bei den folgenden Modellen auf: Asus P5A, Gigabyte 686LX3, Gigabyte BX2000 und Asus P2B-F. Guillemot hat das Problem bereits erkannt und auf seiner Webseite (www.guillemot.com/germany) ein aktualisiertes Grafikkarten-Bios zum Download bereitgestellt. Damit wird die Stromaufnahme der Xentor 32 auf 5 Ampere reduziert, ohne die Leistung zu beeinflussen. Wenn Sie keines der genannten Mainboards besitzen, sollten Sie das Bios-Update nicht anwenden.

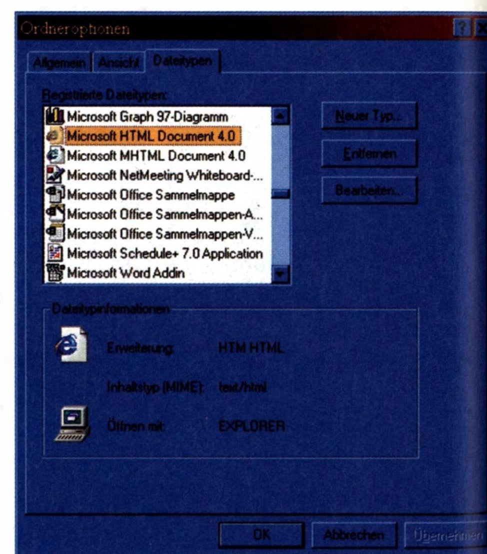
Systemkomponenten

In meinem Computer habe ich bereits alle vier E-IDE-Ports mit Festplatten und CD-ROM-Laufwerken belegt. Kann ich diese Komponenten auch weiterhin nutzen, wenn ich einen SCSI-Controller einbaue und daran ein DVD-Laufwerk und eine weitere Festplatte betreibe? Oder muß ich bei so vielen Laufwerken mit technischen Problemen rechnen? *Alexander Gebhardt*

GameStar SCSI-Controller arbeiten als Subsysteme vollkommen entkoppelt vom E-IDE-System. Abhängig vom verwendeten Controller lassen sich sechs bis 13 Geräte zusätzlich betreiben. Die Einrichtung ist heute nicht mehr so kompliziert wie früher, die meisten SCSI-Controller sind Plug-and-Play-fähig. Sie werden nach dem Einbau von Windows erkannt und eingebunden. Ein heikles Thema ist allerdings immer noch die richtige Terminierung der SCSI-Kette, speziell wenn interne und externe Geräte gemischt betrieben werden. Kaufen Sie den Controller am besten in einem Fachgeschäft. Dort können Sie bei technischen Problemen auch mit Unterstützung rechnen.

Betriebssystem

Bis vor kurzem hatte ich noch den Netscape Navigator auf meinem PC installiert. Nach der Deinstallation des Programms will Windows aber alle HTML-Dateien weiterhin mit Netscape öffnen. Wie kann ich es erreichen, daß HTML-Dateien in Zukunft mit dem Internet-Explorer geöffnet werden? *Tim Kubertschak*



Über den **Windows-Explorer** läßt sich bestimmen, mit welchem Programm eine Datei geöffnet wird.

GameStar Dieses Problem läßt sich ganz einfach über den Windows-Explorer beheben. Dazu aktivieren Sie in der Menüzeile über »Ansicht/Optionen« (bei Win 98: »Ordneroptionen«) den Eigenschaftendialog »Optionen«. Wenn Sie dort auf den Reiter »Dateitypen« klicken, sehen Sie eine Liste aller in Ihrem System definierten Dateiverknüpfungen. Suchen Sie die mit dem Netscape-Icon gekennzeichneten Dateitypen, markieren Sie den ersten davon, und klicken Sie auf »Ändern«. Ein weiterer Klick auf »Ändern« bringt Sie in

☎ 0180/522 53 00
Mo-Fr 7-20 h
Sa 9-16 h
0831/57 51 57
Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: http:\\www.gameit.com
email: Info@gameit.com
T-Online: ★Gameit#
✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist in Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell ei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über en Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisirrtümer und Druckfehler.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 180,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 4,99, ab DM 180,- frei

Preise Stand 13.8.99 * = *noch nicht verfügbar am 13.8.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere **österreichischen** Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Game It!

99,99 (Inkl. Versand)

COMMAND & CONQUER
TEIL 3: OPERATION
TIBERIAN SUN
Westwood STUDIOS
ELECTRONIC ARTS

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Age of Empire 2*	79,99
+dto. & Dashboard	149,99
Baldur's Gate	69,99
+dto. offizielles Add-On	29,99
+beides zusammen:	94,99
Chroniken d. schw. Mondes	74,99
Diablo 2*	74,99
Drakan	69,99
Jagged Alliance 2	59,99
Kurt	29,99
Lego Racers*	74,99
Panzer General 4	69,99
Pharao (=Caesar 4)*	74,99

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

th Element	24,99	
th Guest	12,99	
Train	14,99	
be's Odysee	24,99	
ddicition Pinball	19,99	
irline Tycoon	34,99	
irline Tycoon Add On*	24,99	
kte Europa	29,99	
ncient Evil	24,99	

Game It!-Hotlines

Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 8–24 Uhr
3,63 DM / Min.

Aquarium*	24,99	
Arcade Pool 2	24,99	
Army Men	24,99	
Art of War Vol. 1	29,99	
Art of War Addon*	29,99	
Asteroids	19,99	
Atlantis	24,99	P
Attack of Saucerman	29,99	P
Autobahn Total*	27,99	N
Babylon 5 Info	19,99	
Baphomets Fluch	19,99	
Baphomets Fluch 2	19,99	
Battle Isle 2 + Data	22,99	
Battle Isle 3	24,99	
Battle Zone	24,99	
dto. Levels	19,99	
Betrayal in Antara	19,99	
Birthright	19,99	
Bleifuss 2	24,99	
Bleifuß Fun	19,99	
Bleifuß Rally	19,99	
Brettspiele	14,99	
Bundesliga Man. Gold	14,99	
Bundesliga M Ch Pack	29,99	
C 64 Spiele	12,99	
Carmageddon (USK 12)	24,99	
Catz 3	29,99	
Caesar 1	14,99	
Civilization 2	24,99	
Civil War General 2	19,99	
Colin McRae Rally Classic*	24,99	N
Creature Shock	12,99	
Creatures Deluxe	19,99	
Dark Reign	19,99	
Dark Reign Mission	34,99	
Der Industriegigant	24,99	
Descent-Freespace: The Great War	29,99	N
Destruction Derby 2	27,99	
Dethkarz	29,99	
Deathtrap Dungeon	29,99	
Diablo	24,99	
Diablo: Hellfire	22,99	
Diablo: Diaboli. Tricks	24,99	
Die by the Sword	24,99	
Die by the Sword Mission	29,99	
Die Fugger 2	19,99	
Die große Schlacht je (Ardennen, Gettysburg, Waterloo, Antietam, Shiloh, Bull Run, Prelude to Waterloo, Napoleon in Russia, Age of Sail)	**19,99**	
Die Kosmicks*	29,99	
Die Siedler 2 Gold	24,99	
Die Siedler 2 Mission	29,99	
Siedler 2: Die Besiedlung	24,99	
Dogz 3	29,99	
Dracula	19,99	
Dragon Lore	19,99	
Dune	12,99	
Dungeon Keeper Gold	29,99	
Dynasty General	34,99	
Earthworm Jim	19,99	
Eastern Front	29,99	
Elisabeth 1 Classic	29,99	
Excessive Speed	14,99	
Expert Pool	29,99	P
Extreme Assault	24,99	
F1 Grand Prix 2	24,99	
F 1 Manager profess.	14,99	
F 22 Raptor	29,99	
Fantasy General	19,99	
Fields of Fire	24,99	
Flottenmanöver	24,99	
Floyd	19,99	
G-Police	34,99	
Gex 3D	29,99	
Glover*	24,99	N
Gold Games 3	29,99	P
Grand Prix Manager 2	24,99	
Hanse 1480	29,99	
Heart of Darkness	24,99	
Heretic 2	24,99	P
Heroes of M&M 2	29,99	
Hexen 2 Portal Praevus	29,99	
Holiday Island	24,99	
Imperialismus	9,99	
Imperium Galactica	24,99	
Incubation	24,99	
Incubation Mission	29,99	
Indiana Jones 3+4	22,99	
Interstate 76	19,99	
Interstate 76 Nitro	24,99	P
I Panzer 44	14,99	
I-War	29,99	

Kartenspiele	14,99	
King's Quest 7	19,99	
Knights & Merchants	24,99	P
Kurt	29,99	P
Leisure S. Larry 7	24,99	
Lands of Lore 2*	29,99	
Larry Collection	34,99	
Little Big Adventure 1	19,99	
Little Big Adventure 2	29,99	
Lords of Magic Classic	29,99	
Luftwaffe Commander	24,99	
M1 Tank Platoon 2	24,99	
Mana	19,99	
Master of Orion 2	19,99	
Mayday	29,99	
Max 1	9,99	
M.A.X. 2	19,99	P
MDK	19,99	
Mechwarrior 2	19,99	
Mech 2 Mercenaries	19,99	
Monopoly	29,99	
Monopoly Star Wars	32,99	
Monster Truck M.2	29,99	
Motoracer 1	29,99	
Motorcross Madness	29,99	
Moving Puzzle's je	29,99	
Nascar 2 + Track Pack	19,99	
Need 4 Speed 2 SE	29,99	
Nihilist	9,99	
Outpost 1+2	19,99	
Pandemonium 2	29,99	
Panzer Commander	24,99	
Pax Imperia	19,99	
Perry Rhodan	34,99	
Phantasmagoria 1	27,99	
Phantasmagoria 2 (kein Index)	29,99	
Pinball Classics Vol. 1	29,99	
Pinball Classics Vol. 2	29,99	
Pizza Connection	14,99	
POD	19,99	

Unreal Tournement*
69,99
Quake 3*
74,99
Sofort bestellen = Sichere Lieferung

Police Quest SWAT	29,99	
Privateer 2: Darkening	24,99	
Pro Pinball: Timeshock	24,99	
Pro Pinball: Big Race USA	24,99	P
Rally Racing	14,99	
Red Baron 2 Classic	24,99	
Resident Evil 1	24,99	
Risiko Win95	29,99	
Road Rash Classic	29,99	
Robo Rumble	14,99	
Schleichfahrt	24,99	
Sens. World of Soccer	19,99	
Seven Kingdoms	19,99	
Shanghai 2 Drachenauge	9,99	
Shanghai Dynasty	24,99	
Sid Meiers Gettysburg	29,99	
Silent Hunter Comm. Ed.	9,99	
Sim Ant	14,99	
Sim Copter	19,99	
Sim City Classic	9,99	
Sim Farm	14,99	
Sim Life	14,99	
Sim Tower	19,99	

Unser besonderer Service:
Versandkostenfrei!!
Selbstverständlich können andere Artikel in der gleichen Sendung mitbestellt werden.

Alpha Centauri	79,99
C&C 3*	99,99
C&C 3 engl.*	a.A.
C&C 3+Dashboard*	149,99
Dungeon Keeper 2	89,99
Sim City 3000	89,99

Speed Busters	24,99	
Theme Hospital	29,99	
Tonka Werkstatt*	24,99	N
Total Annihilation	24,99	
Total Annih. Add-On	29,99	
Touring Car Championsship*	24,99	
Transport Tyc+World Ed.	19,99	P
Trivial Pursuit	24,99	
Trophy Bass 3	19,99	

D-Info 99 29,99

Ultima Race Pro	19,99	
Uprising Classic	22,99	
Wall Street Trader	29,99	
War in the Gulf	9,99	
War Wind 2	19,99	
Wargasm	34,99	
Warhammer 2	29,99	
Wahammer Collection	24,99	
Warlords 3	19,99	
Wing Commander 4	29,99	
Wing Commander 5	29,99	
Worms United	19,99	
Worms 2	24,99	
X-Com - Apocalypse	24,99	
Z + Expansion Set	24,99	
Zeppelin	9,99	
Zork-Grand Inquisitor	24,99	

CD ROM

500cc Grand Prix	39,99	
Abe's Exodus	64,99	
Abomination*	a.A.	
ACM 1918*	69,99	
Action Hall of Fame	49,99	
Adventure Hall of Fame	44,99	
Age of Empire Gold	69,99	
Age of Empire 1	39,99	
Age of Empire Miss. 2	24,99	
Age: Aufstieg Roms	34,99	
Age of Empire 2*	**79,99**	N
dto. + Dashboard	**149,99**	N
AH 64D Longbow 2	74,99	
Alien v. Predator	74,99	
Alien vs. Predator e.	79,99	
Alpha Centauri siehe Sonderfeld		
Amerzone*	74,99	
Anno 1602 Königsedition	59,99	N
dto: Neue Inseln	29,99	
dto: Im Namen d. Königs	29,99	
Anstoss 2: Data	19,99	
Anstoss Gold	49,99	
Anstoß 3*	72,99	
Apache*	74,99	
Army Men 2	74,99	
Art of War 2*	69,99	
Asse der Tiefe	39,99	
Autobahn Raser	34,99	
Axis & Allies	69,99	
Baldur's Gate	49,99	
+dto. offizielles Add-On	29,99	
+beides zusammen	74,99	
dto. Helden & Schurken	19,99	
dto. Bibliothek	29,99	
Battle of Britain	69,99	

F 16/Mig 29 Bundle	72,99	
F 18*	64,99	N
Falcon 4.0	54,99	
Fallout 2	34,99	P
Familiy collection	54,99	N
Fifa Soccer 99	84,99	
Fifa 2000*	74,99	N
Fighting Force 2*	a.A.	
Fighting Steel	69,99	
Final Fantasy 7	77,99	
Flanker 2.0*	69,99	
Fleet Command	69,99	
Flugsim's siehe Sonderfeld		
Force 21*	64,99	
Formel 1 97	34,99	
Forsaken	49,99	
Fritz 5	39,99	
Future Cop	49,99	
Gabriel Night 1+2+Lösung	34,99	
Galador	39,99	
Game Box 2 (50 Spiele)	19,99	
Game Gallery	59,99	
Gangsters	69,99	
Gib Gummi Compilation	49,99	
Golf King*	54,99	N
Grand Prix Legends	34,99	
Grand Theft Auto	39,99	
Grand Theft Auto London	34,99	
Grand Theft Auto Special	59,99	
Grand Theft Auto 2*	74,99	
Grim Fandango	69,99	
Gut gemischt*	42,99	
Half-Life dt.	79,99	
Half Life-Levels	19,99	
Hattrick Wins*	69,99	
Hazard*	64,99	N
Heavy Gear 2	79,99	
Hellcopter	59,99	

NFL Blitz*	79,99	
NHL 2000*	79,99	
N.I.C.E. 2	49,99	
N.I.C.E. 2 Tune Up	24,99	
Nightlong	74,99	
North vs. South	74,99	
O.D.T.	79,99	
Official Formula One Racing	74,99	
Outcast	79,99	
Outlaws	34,99	
Panzerelite*	64,99	P
Panzer General 4*	69,99	
PC Action Archiv 98	24,99	
PC Games Archiv 98	24,99	
PC Games Cheats 3	24,99	
PC Games Collection	44,99	
P.R. Die verbotene Stadt	34,99	
Pharao, Grab des ...	64,99	
Pharao = Caesar 4*	74,99	N
Pizza Syndicate	69,99	
Planscape Torment*	64,99	N
Play the Games Vol. 1	59,99	
Play the Games Vol. 2*	54,99	N
Player Manager 99*	64,99	
Police Quest Swat 2	69,99	
Populus - The 3rd	79,99	
Mission hierzu	24,99	
Powerboat 2*	64,99	N
Premier Manager 99	69,99	
Pro 18 Golf	79,99	
Quake 3*	74,99	
Quest for Glory 5*	79,99	
Rage of Mage 2	79,99	
Rail Road Tycoon 2	74,99	
RR Tycoon 2 Mission	34,99	
Rainbow Six Gold	59,99	
Rainbow Six: Eaglewatch	29,99	
Rainbow Six: Tom C.	34,99	
Rally Championship 99	74,99	

Dreamcast, Playstation & N64 führen wir auch!

Battle Zone 2*	74,99	N
Big 12 Jägerpack	54,99	
Biing 2*	69,99	
Bleifuß Compilation	39,99	
Braveheart*	79,99	
Brockhaus-Text & Bild 1	114,99	
Bundesliga Manager 2000*	74,99	
Bundesliga Stars 2000*	89,99	
Caesar 3	74,99	
Caesar Gold	37,99	
Carmageddon 2	69,99	
Cart Precision Racing	44,99	
Castrol Honda Superbike 2000*	69,99	
Catan – die erste Insel	74,99	
Civ: Call to Power	**74,99**	
Civ 2 Multiplayer	39,99	
Civ 2: Fantastic Worlds	24,99	
Civ2 Unentdeckte Welt	24,99	
Civ 2+Data 1+2+Multi	69,99	
Civilisation 2: Test of*	**59,99**	N
Close Combat 3	89,99	
Comanche 3.0 Gold	79,99	
Combat Flight Simulator	49,99	
Commandos	79,99	
dto. Im Auftrag d. Ehre	54,99	
C&C 3* siehe Sonderfeld		
C & C 1 Megabox	29,99	
C & C 2 Megabox	59,99	
Chroniken d. schw. Mondes	74,99	
Corum 2-Dark Lord*	54,99	
Cosmopolitan: My Style	34,99	
Creatures 2	34,99	
Daikatana*	69,99	
Dark Colony	42,99	
Dark Colony Mission	19,99	
Dark Project	69,99	
Darkstone*	79,99	
Descent 3	69,99	
Descent-Freespace 2*	64,99	N
Delta Force	74,99	
Der Korsar	67,99	
Der Trainer 2*	54,99	N
Der Verkehrsgigant*	a.A.	
Die Große Schlacht		
Chickamunga	69,99	
Diablo + Mission	39,99	
Diablo 2*	74,99	N
Die Siedler 3	69,99	
dto. Mission 1	24,99	
dto. Mission 2*	44,99	
Die Versuchung	74,99	
Die Völker	69,99	
Discworld Noir	69,99	P
Dodgem Arena	69,99	
Drakan*	69,99	P
Driver*	84,99	
DSF 98/99 Saison Edition	34,99	
DSF Golf 99*	44,99	
Dune 2000	69,99	
Dune 2000: Desert	19,99	
Dungeon Keeper 2 -Siehe links		
Earth 2150*	**54,99**	P
East Front 2*	69,99	
Elder Scrolls: Red Guard*	64,99	
Eliminator	59,99	
Emergency	39,99	
ESPN Xgames Pro Boarder	74,99	
European Air War	54,99	
Everquest e	109,99	
Expendable	64,99	
F1 Racing Sim 2	49,99	
F1 Racing Sim. 2 Addon	29,99	

Heroes of M&M 3	69,99	
Hidden & Dangerous	69,99	
Homeworld	74,99	
Hugo 7-Jungle Island	49,99	
Hugo Gold	39,99	
Hugo XL	44,99	
Incoming	44,99	

Geheimtip des Monats:
Anno 1602 Königsedition* 59,99
1. Vollversion
2. Mission neue Inseln
3. eine völlig neue Mission
4. alte Seemannskarten

... und das in einer Box!!!
Wer's jetzt nicht holt ist selbst schuld!!

Imperialismus 2	74,99	
Indiana Jones 5*	69,99	N
Interstate 82*	79,99	
Jagged Alliance 2	59,99	
dto. US-Version	74,99	N
Jazz Jack Rabbit 2+1	39,99	
Jazz Jack R. Mission	19,99	
Jedi Knight + Mission	54,99	
Jedi Alliance	14,99	
John Madden NFL 2000*	74,99	
Judgement Force*	79,99	
Kings Quest 8	69,99	
KKND 2 - Krossfire	59,99	
Land der Hoffnung	74,99	
Lander	49,99	P
Lands of Lore 3	79,99	
Legacy of Kain: Soul Raver	79,99	
Lego Racers*	74,99	N
Leisure S. Larry Casino	47,99	
Le Mans 24*	69,99	
Links '99 dt.	74,99	
Live Wire*	49,99	
Lord of Magic + Data	64,99	
dto.: Legends of Urak	29,99	
Lords of Realms 2+Siege P.	34,99	
Lucas Arts 10 Advent.	34,99	
Magic - die Zusammenkunft	57,99	
hierzu: Spells of ...	34,99	
Magic - Duel of Planes	69,99	
Mankind	74,99	
Mechcommander	34,99	
Mechwarrior 3	69,99	
Micro Machines 3	34,99	
Midtown Madness	69,99	
Midway Arcade*	54,99	
MIG Alley	74,99	
Might & Magic 1 – 6	34,99	
Might & Magic 7*	74,99	
Mission Impossible*	69,99	
Monkey Island 1+2	22,99	
Monkey Island 3	39,99	
Moto Racer 2	79,99	
Myst Special (1+2)	34,99	
Myst 2 (Riven) DVD*	74,99	
Myth 2	69,99	
Nascar 99	34,99	
Nations Fighter Command	64,99	N
NBA Live 99	79,99	
Need 4 Speed 4	79,99	
Newman Haas Racing	69,99	

Rayman Gold	34,99	
Rebellion	69,99	
Recoil	74,99	
Rent-a-Hero	39,99	
Republik	69,99	
Requiem	69,99	
Revenant*	74,99	
Road to Moscow*	**74,99**	
Rouge Spear*	74,99	
Roland Garros: Tennis 99	34,99	N
Roller Coaster Tycoon	59,99	
Rückkehr nach Krondor	69,99	
Rugrats		
Abenteuerspiele	34,99	
Freche Spiele	34,99	
Rugrats Printshop	34,99	
Rush 2: Extreme Racing	59,99	
SAGA – Age of Vikings	69,99	
Sanitarium	69,99	
Shadow Company*	74,99	
Shadow of the Empire	34,99	
Shogun*	69,99	
Silent Hunter 2*	69,99	
Silver	67,99	
Sim City 3000 siehe Sonderfeld		
Sim City 3000 Addon ab	19,99	
Simon the Sorcerer Pack*	44,99	
Skout*	69,99	N
Slave Zero*	69,99	
Southpark*	69,99	
Spielelösung. Cheats	24,99	
Spielelösungen 1 / 2 je	14,99	
Sports Car GT	79,99	
Sports TV Boxing	69,99	
Squad Commander	49,99	
Star Craft	79,99	
Star Craft Broodwar	34,99	
Star Craft Insurrection	24,99	
Starsiege	74,99	
Star Trek		
Birth of Federation	69,99	
Captain's Chair	79,99	
Klingon Honor Guard	34,99	
New Worlds*	64,99	N
Next Gen. Final Unity	24,99	
Star Fleet Command*	64,99	N
Star Wars:		
Rucksack (Lord Vader)	29,99	
Behind the Magic	49,99	
Droids	64,99	
Dunkle Bedrohung	69,99	
Racer	59,99	
Rogue Squadron	69,99	
Streetwars	74,99	
Superbike World Champ.	79,99	
System Shock 2*	79,99	
Swing Plus	39,99	
Techno Mage*	69,99	
Telefonbuch für Deutschland	**19,99**	
Tellurian Defence	69,99	
Thrust, Twist & Turn	59,99	
Tips & Tricks	24,99	
Titanic	32,99	
TOCA 2	74,99	
Tomb Raider 1 Dir. Cut	39,99	
Tomb Raider 2	39,99	
Tomb Raider 2 Add on	22,99	
Tomb Raider 3	74,99	
Tonka Joe's Rennbahn	37,99	N
Tonca Werkstatt	19,99	N
Tonic Trouble*	69,99	
Topwords	34,99	
Total Annihilations Kingsdom*	74,99	
Trespasser	74,99	

Turok 2	69,99	
Turok 2 engl. Original	**69,99**	
UEFA Manager 2000*	69,99	
Ultima Ascension*	79,99	
Ultima Online	79,99	
Unreal Mission Pack	29,99	
Unreal Tournement*	69,99	
Unreal Tournement US*	74,99	
Unter schwarzer Flagge*	74,99	
Uprising 2	74,99	
Urban Chaos*	a.A.	
Verrat i. d. verb. Stadt	74,99	
Viper Racing 450 PS	42,99	
Wall Street Tycoon*	72,99	
Warcraft 2 +Mission	34,99	
Warhammer 40K Rites	69,99	
Warhammer 40K Chaos	69,99	
Warzone 2100	74,99	
Western Front	69,99	
Wet Attack	84,99	
Wizardry Compilation	37,99	
World War 2 Fighters	79,99	
Worms: Armageddon	54,99	
X–Beyond the Frontier	69,99	
X-Files: The Game	79,99	
X-Wing vs. Tie Fighter + Miss.	59,99	
X-Wing: Alliance	69,99	
Y.A.R.G*	59,99	
You don't know Jack 2	64,99	

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Flight unlimited 2	29,99
Flight unlimited 3*	74,99
Fly!	69,99
FS 98	74,99
FS Airline Simulator 2*	154,99
FS Airport & Scen. Des	59,99
FS EFIS ,98	49,99
FS Flight Shop	24,99
FS Flight Sim Planer	49,99
FS Luftwaffe Collection*	44,99
Szenerien	
Bavaria	34,99
German Airports	44,99
German Airports 3	52,99
Mallorca*	39,99

Lösungshefte ab DM 9,99
zu Software ab DM 6,99

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern
Vollständiges Programm von ADDY, Ubisoft (u.a. Tim 7), Ravensburger, Tivola, Cornelson, Meyer Multim., Hexaglott, Bertelsmann, Disney u.v.m

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Verbal Commander	**89,99**
CH Products	
Flightstick Pro	84,99
F 16 Combat Stick	129,99
F 16 Fighter Stick	199,99
Force FX Feedback	169,99
Pedals	99,99
Pedals Pro	169,99
Throttle Pro	169,99
Virtual Pilot	99,99
Virtual Pilot Pro	169,99
Gravis	
Gamepad	19,99
Xterminator Gamepad	84,99
Gamepad Pro (auch USB)	49,99
Grip-System	99,99
Analog Pro	39,99
Microsoft Sidewinder	
Gamepad	59,99
Freestyle Pro 1.0	104,99
Precision Pro 2	104,99
Force Feedback 2	209,99
Force Feedback Wheel	239,99
Saitek	
Dashboard	99,99
Cyborg 3D Digital Pad	79,99
Cyborg 3D Digital Stick	129,99
Links– u. Rechtshänder, vollprogrammierbar, auch als USB	
R4 Racing Wheel *mit Pedalen!*	129,99
R4 Force Feedb. Wheel. *100% Microsoft-kompatibel*	229,99
Thrustmaster	
Charger Lenkrad	89,99
Force Feedback Wheel	299,99
Formel 1 Sprint Wheel	129,99
Nascar Super Sport	**149,99**
Formula T2 Lenkrad	169,99
T3 Formel 1 Lenkrad	244,99
Premier Pad	29,99
Top Gun Joystick	119,99

Speicherbausteine
PS/2 + SDRAMs
günstige Tagespreise!
nur Markenware!

Soundkarten, 3D Grafikkarten & DVD

Creative Labs	
SB 128 PCI	**99,99**
SB Live Value PCI	**139,99**
dto. +4 Point Surround	249,99
SB LIVE PCI	329,99
Guillemot	
Phoenix 16MB (Banshee)	219,99
Phoenix 2 (TNT Vanta)	149,99
Xentor AGP	249,99
Xentor 32	379,99
DVD ROM 3	269,99
DVD Theatre incl. MPEG2	439,99

Action Figuren

Crash Bandicoot je	24,99	P
Metal Gear Solid je	24,99	
Quake II	29,99	
Resident Evil je	24,99	P
Spawn je	24,99	
Starcraft je	24,99	
Tekken 3 je	29,99	
Warcraft je	24,99	
Wing Commander je	19,99	

Vorkasse nur noch DM 4,99!
alle Versandarten frei ab DM 180,-

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
(0831/57515 -52 & -54)
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

10178 Berlin
JE Games Mitte
Poststr. 12
030/24721741

10319 Berlin
JE Games Lichtenberg
EKZ Am Tierpark – 030/51097820

10627 Berlin
JE Games Charlottenburg
Schillerstr. 42 – 030/3274374

12053 Berlin
JE Games Neukölln
Jonasstr. 36 – 030/6222011

12161 Berlin
JE Games Friedenau
Bundesallee 85 – 030/85989222

12277 Berlin
JE Games Marienfelde
Buckower Chaussee 100 – 030/72325248

13435 Berlin
~~JE Games Wittenau~~
Eichhorster Weg 80 – 030/40300777

13507 Berlin
JE Games Tegel
Buddestr. 18 – 030/4330332

13629 Berlin
JE Games Siemensstadt
Siemensdamm 43-44 – 030/38304723

14612 Falkensee
JE Games Falkensee
Spandauer Str. 188b – 03322/239954

16761 Hennigsdorf
JE Games
Postplatz 4- 03302/272706

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 – 04131/735386

34117 Kassel
Netzwerkspiele im Laden
Obere Königstr. 3-5 – 0561/7392030
(gegenüber Discothek New York)

35625 Hüttenberg
Hauptstr. 149 – 06403/92280 neu!

39104 Magdeburg
Liebigstr. 6

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860

64625 Bensheim
Schlinkengasse 4 – 06251/581564

66482 Zweibrücken
~~Netzwerkspiele im Laden!~~
Maxstr. 4 – 06332/905170

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478

71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847

76726 Germersheim
Marktstr. 22 – 07274778045

76829 Landau
Lindelbrunnstr. 34 – 06341/930570

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255

88212 Ravensburg
Marktstr. 12 – 0751/3528352

89073 Ulm
Hafengasse 23 -0731/9216497

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811

92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 6 – 09621/48760

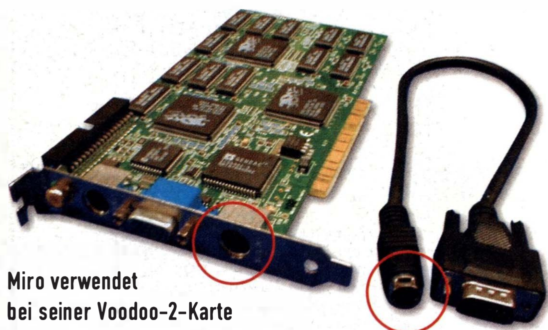
95028 Hof
Pfarr 11 – 09281/141490

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 52 – 09231/667650

einen Dialog, wo Sie bequem nach der Anwendung suchen können, mit der dieser Dateityp künftig geöffnet oder bearbeitet werden soll. Dieses Verfahren läßt sich auch bei jedem anderen Dateityp in der Liste anwenden.

3D-Zusatzkarten

Vor kurzem habe ich mir von Miro die Hiscore-2-3D-Karte (Voodoo 2) angeschafft. Leider stellte sich heraus, daß das mitgelieferte Durchschleifkabel nur eine mäßige 2D-Bildqualität liefert. Zwar bieten manche Konkurrenzfirmen bessere Kabel an, doch die Anschlüsse an der Miro passen nur mit den Originalkabeln zusammen. Gibt es vielleicht eine Art Adapter, um qualitativ bessere Kabel anschließen zu können? *Markus Lang*



Miro verwendet bei seiner Voodoo-2-Karte einen eigenen Loopkabel-Standard.

GameStar Der Anschluß des Loopkabels an der Hiscore 2 ist vollkommen firmenspezifisch. Es gibt leider keine besseren Kabel von Fremdanbietern und aufgrund der relativ geringen Verbreitung der Karte auch keinen Adapter. Wenn die Bildqualität wirklich schlecht ist, könnte auch Ihr Kabel defekt sein. Ein kulanter Händler sollte bereit sein, es einmal probeweise gegen ein anderes auszutauschen. Eine andere Möglichkeit ist ein Monitor mit Sub-D- und BNC-Anschluß. Dann können Sie 2D-Karte und die Hiscore separat an den Bildschirm anschließen, das Loopkabel ist dann überflüssig.

Grafikkarten

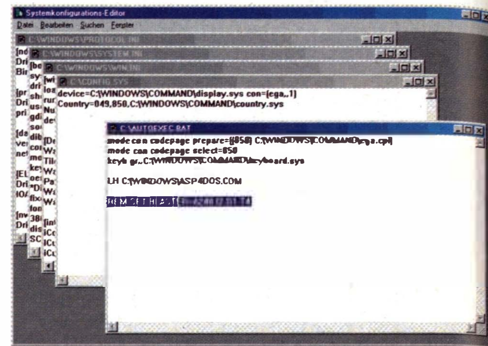
Meine neu gekaufte Voodoo 3 3000 will einfach nicht richtig laufen. Nach mehrmaliger Neuinstallation von Windows und Ausprobieren der verschiedensten Treiber bin ich der Verzweiflung nahe. Immer wieder stürzt mein Rechner ab, oder er bleibt einfach stehen und nichts geht mehr. Mir bleibt dann nur der Griff zum Reset-Knopf. Mittlerweile habe ich den Verdacht, daß es an meiner restlichen Hardware liegen könnte. Vielleicht verträgt sich mein Gigabyte-Mainboard nicht mit der Voodoo 3? *Rainer Mohr*

GameStar Die Antwort fanden wir auf der Internet-Seite von Gigabyte. Dort steht wörtlich: »Die Voodoo-3-Karte ist mit Pentium-II-Mainboards von Gigabyte leider prinzipiell nicht verwendbar. Die Voodoo 3 hat einen erhöhten Strombedarf, der nicht abgedeckt werden kann. Dieses Problem läßt sich nicht beheben. Erst neue Revisionen unserer Mainboards, die bald auf den Markt kommen, können mit einer Voodoo-3-Karte betrieben werden. Die neueste Revision des BX-2000-Boards, Rev. 1.1, ist bereits Voodoo-3-tauglich. Fragen Sie beim Mainboard-Kauf unbedingt Ihren Händler nach der Revisions-Nummer.« Anscheinend besteht hier ein ähnliches Problem wie mit der Maxi Gamer Xentor 32, das Guillemot allerdings bereits mit einem Bios-Update der Karte bereinigt hat. Somit bleibt uns vorerst nichts anderes, als alle Voodoo-3-Interessenten zu warnen. Vergewissern Sie sich, ob ein V3-taugliches Mainboard in Ihrem Rechner steckt. Bei unklarem Sachverhalt vereinbaren Sie am besten ein Umtauschrecht mit Ihrem Händler.

Betriebssystem

Seit kurzem arbeitet mein Rechner nicht mehr mit voller Leistung, er ist dauernd am Nachladen. Bei den Leistungsmerkmalen meines Computers stehen Einträge wie: »Laufwerk C/D verwendet das Dateisystem für den MS-DOS-Kompatibilitätsmodus ..... Windows kann einen Real-Mode-Treiber, der in der Datei config.sys oder autoexec.bat geladen wurde, nicht identifizieren.« Ich weiß nicht mehr, was ich machen soll, können Sie mir helfen? *Christoph Kins*

GameStar Mit den beiden Systemdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT werden beim Start wichtige Parameter und Einstellungen ausgeführt. Einige Hardware-Installationsprogramme müssen ebenfalls Einträge dort hinterlassen, um den ordnungsgemäßen Betrieb sicherzustellen. Beim Entfernen der Hardware bleiben diese Einträge erhalten und laufen bei jedem Start ins Leere. Zur Problembehebung ist es am einfachsten, jeweils einen Eintrag mit einem vorangestellten »REM« zu deaktivieren und dann den Rechner neu zu starten. Wenn der Fehler damit nicht behoben ist, nehmen Sie das »REM« wieder raus und versuchen es mit der nächsten Befehlszeile. So läßt sich der Fehler mit ein bißchen Geduld leicht einkreisen. Meistens findet man schon beim ersten Betrachten der Systemdatei eine »verdächtige« Zeile, häufig ist es die Bezeichnung eines Geräts, das man schon vor Wochen aus dem Rechner entfernt hat. Am leichtesten lassen sich Systemdateien mit dem Systemeditor verändern. Sie öffnen ihn mit »Start/Ausführen« und dem Eintrag »sysedit« in der Dialogbox. WR



Mit Sysedit lassen sich alle Systemdateien bearbeiten. Hier ist zum Beispiel der Eintrag für eine Soundblaster-Karte durch ein vorangestelltes »REM« deaktiviert.

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Brabanter Str. 4
80805 München

oder per E-Mail an:

tech@gamestar.de

Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, daß dies aufgrund der hohen Zahl an Zuschriften nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im TECHtelmechtel besprochen.



Groß
ELECTRONIC

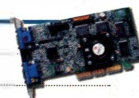


MMS

Hardware vom Besten: die GameStar-Referenzliste

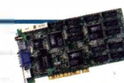
Einkaufsführer 10/99

2D/3D-Kombikarten



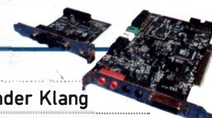
Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Matrox Millennium G400 Max	1.5	600 Mark	8/99	(089) 61 44 74 33	sehr gute Bildqualität, sehr schnell
2	Asus AGP 3800 Deluxe	1.6	550 Mark	8/99	(02102) 44 97 12	sehr schnell, inklusive 3D-Brille
UPDATE 3	Guillemot MG Xentor 32	1.6	450 Mark	8/99	(0211) 338 00 33	extrem schnell, DVD-Player
UPDATE 4	Diamond Viper V770 Ultra	1.7	460 Mark	8/99	(08151) 26 63 30	schnell, gutes Kontroll-Panel
5	3Dfx Voodoo 3 3000	1.8	350 Mark	6/99	(01805) 17 76 17	extrem schnell, TV-Ausgang
Preistip:	Creative 3D-Blaster Banshee	2.5	150 Mark	1/99	(089) 992 87 10	schnelle 3D-Karte zu günstigem Preis

3D-Zusatzkarten



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Miro HiScore2 3D	1.8	260 Mark	6/98	(01805) 22 54 50	12 MByte Speicher, TV-Ausgang
2	Metabyte Wicked 3D	1.9	350 Mark	10/98	(0241) 470 41 16	unterstützt H3D-Brillen
3	Hercules Stingray 2	1.9	320 Mark	1/99	(089) 89 89 05 73	gutes Loop-Kabel, gute Treiber
4	Gi Maxi Gamer 3D 2	1.9	220 Mark	7/98	(0211) 338 00 33	12 MByte Speicher, sehr günstig
5	Creative 3D Blaster V2 (12MB)	1.9	280 Mark	6/98	(089) 992 87 10	12 MByte Speicher, attraktives Spiele-Bundle
Preistip:	Gi Maxi Gamer 3D	2.4	110 Mark	10/97	(0211) 338 00 33	zuverlässige Karte mit Voodoo-1-Chipsatz

Soundkarten



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Terratec Soundsystem DMX	1.3	280 Mark	9/99	(02157)817 90	alle 3D-Standards, hervorragender Klang
2	Soundblaster Live	1.4	350 Mark	12/98	(089) 992 87 10	exzellenter Klang, EAX-Technologie
3	Terratec Xlerate pro	1.4	180 Mark	8/99	(02157) 817 90	guter Sound, gute Ausstattung
4	Videologic Sonic Vortex 2	1.5	150 Mark	8/99	(06103) 934 70	Digitalausgang, preisgünstig
5	Diamond MX 300 Monster	1.5	150 Mark	6/99	(08151) 26 63 30	sehr guter Klang, A3D-Technik
Preistip:	Soundblaster 16 PnP	3.0	60 Mark	–	(089) 957 90 81	sehr guter FM-Klang

DVD-Laufwerke



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE 1	Pioneer DVD-A03S	1.9	250 Mark	9/99	(02154) 91 33 56	sehr schnell, sehr gute Fehlerkorrektur
2	Aopen DVD-9632	2.0	280 Mark	9/99	(01805) 55 91 91	sehr schnell und zuverlässig
3	Actima 6x DVD	2.0	230 Mark	8/99	(040) 70 20 03 20	schnell, mit guter Fehlerkorrektur
UPDATE 4	Toshiba SD-M1212	2.1	230 Mark	9/99	(01805) 83 43 73	hohe Übertragungsrate, sehr zuverlässig
5	Samsung SD-606	2.7	200 Mark	9/99	(01805) 12 12 13	hohe CD-Datenrate, gut verarbeitet
Preistip:	Cyberdrive DM 822D	3.3	170 Mark	9/99	(02102) 380 60	preiswerter Einstieg in die DVD-Technik

CD-ROM-Laufwerke



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	NEC CDR 3000 (40fach)	1.4	100 Mark	10/98	(01805) 24 25 21	sehr schnell, beste Fehlerkorrektur
2	NEC CDR 1900A (32fach)	1.5	110 Mark	4/98	(01805) 24 25 21	Top-Geschwindigkeit und -Fehlerkorrektur
3	Lite-On LTN-382 (40fach)	1.6	90 Mark	1/99	(0031) 402 95 75 00	sehr gute Zugriffszeit und Fehlerkorrektur
4	Asus CD-S340 (34fach)	1.6	110 Mark	9/98	(02102) 44 50 11	extrem schnell, günstiger Preis
5	Teac CD-532E (32fach)	1.6	100 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	rundum überzeugendes Atapi-Laufwerk
Preistip:	Lite-On LTN242 (24fach)	2.6	70 Mark	–	(02102) 995 50	niedrige Zugriffszeit

CD-Brenner



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Plextor PX-R820Ti	1.6	750 Mark	5/99	(0032) 27 25 55 22	der momentan schnellste SCSI-Brenner
UPDATE 2	Teac CD-R58S	1.7	700 Mark	9/99	(0611) 71 58 54	sehr schneller 8fach-SCSI-Brenner
UPDATE 3	Sony CRX 100E	1.9	440 Mark	3/99	(02389) 95 10 47	CD-RW-Brenner, auch für CD-Text
4	HP CD-Writer plus 8100i	2.0	520 Mark	1/99	(01805) 32 62 22	CD-RW-Brenner, hohe Lesegeschwindigkeit
5	Yamaha CRW-4001t	2.0	700 Mark	3/98	(04101) 30 33 13	schneller und zuverlässiger CD-RW-Brenner
Preistip:	Traxdata CDRW2260 plus	2.5	470 Mark	12/98	(02162) 951 60	gut ausgestatteter CD-RW-Brenner

Kaum kommt der DVD-Zug ins Rollen, purzeln auch schon die Preise. Das Pioneer DVD-A03S, Testsieger in Ausgabe 9/99, ist seit letzten Monat um 50 Mark preiswerter geworden.

17-Zoll-Monitore



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Samsung Syncmaster 700p plus	1,6	1.100 Mark	–	(01805) 12 12 13	exzellente Bildqualität, ergonomisch
2	Quatographic Faqtor 17+	1,7	800 Mark	5/99	(0531) 28 13 81	sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
3	Miro D1795F	1,8	800 Mark	10/98	(01805) 22 35 26	sehr gutes Bild, günstiger Preis
4	Eizo Flexscan F57	1,9	1.050 Mark	2/99	(02153) 73 34 00	hohe Bildwiederholraten, einfache Bedienung
5	Eizo Flexscan F55S	1,9	750 Mark	12/98	(02153) 73 34 00	ergonomisches Bild, gute Ausstattung
Preistip:	Acer Acerview 76e	2,6	500 Mark	–	(04102) 48 82 77	für den Preis überzeugende Bildqualität

19-Zoll-Monitore



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Iiyama Vision Master 450 GT	1,8	1.250 Mark	8/98	(089) 900 05 00	beste Bildqualität, einfache Bedienung
2	Iiyama Vision Master Pro 450	1,8	1.250 Mark	7/99	(089) 900 05 00	sehr gutes Bild, hohe Wiederholfrequenzen
3	Eizo T68	1,8	1.790 Mark	8/98	(02153) 73 34 00	Top-Ausstattung, sehr gut verarbeitet
4	NEC Multisync E900+	1,9	1.650 Mark	2/99	(01805) 24 25 21	sehr gute Bildqualität, ergonomisch
5	Samsung Syncmaster 900p	2,0	1.400 Mark	12/98	(01805) 12 12 13	rundum gute Ergebnisse
Preistip:	Acer Acerview 99c	2,5	1.000 Mark	1/99	(0800) 224 49 99	hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis

Gamepads



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten	
1	Logitech Wingman Gamepad	1,8	50 Mark	10/99	(069) 93 03 21 66	hervorragendes Allround-Pad	NEU
2	Gravis Gamepad Pro	2,0	50 Mark	10/99	(0130) 81 06 54	exzellente Spielbarkeit, Top-Technik	NEU
3	Microsoft Sidewinder Pad	2,0	70 Mark	10/99	(01805) 67 22 55	vier Pads koppelbar, sehr robust	NEU
4	Gravis Xterminator	2,1	100 Mark	10/99	(0130) 81 06 54	komplette Ausstattung, Analogstick	NEU
5	Primax Conqueror Pro	2,1	50 Mark	10/99	(06042) 963 90	ergonomisch, sehr gutes Steuerkreuz	NEU
Preistip:	Saitek X6-30	3,3	18 Mark	10/99	(089) 54 61 27 10	für den Preis gute Allroundeigenschaften	NEU

Joysticks bis 80 Mark



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten	
1	Saitek Cyborg 2000	2,3	80 Mark	10/99	(089) 54 61 27 10	vielfach verstellbar, sehr präzise	NEU
2	Fanatec Hellfire	2,5	50 Mark	10/99	(06021) 84 06 53	sehr guter Flugsimulationsstick, günstig	NEU
3	Saitek X8-30	2,5	60 Mark	10/99	(089) 54 61 27 10	sehr exakt, tolles Throttle	NEU
4	Genius F-23 Digital	2,6	80 Mark	10/99	(02173) 9 7 43 21	üppige Ausstattung, USB-Anschluß	NEU
5	Gravis Blackhawk Digital	2,7	70 Mark	10/99	(0130) 81 06 54	guter Allrounder, kurze Stickwege	NEU
Preistip:	Gravis Analog Pro	2,9	40 Mark	10/99	(0130) 81 06 54	robuster Allrounder, Widerstand einstellbar	NEU

Joysticks über 80 Mark



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten	
1	Microsoft Sidewinder PP	1,9	120 Mark	10/99	(01805) 67 22 55	sehr präzise, hervorragender Allrounder	NEU
2	Saitek Cyborg 3D	2,0	130 Mark	10/99	(089) 54 61 27 10	umfangreich einstellbar, exakter Stick	NEU
3	CH F-16 Combatstick	2,3	130 Mark	10/99	(02131) 9 6 51 11	ideal für Flugsimulationen	NEU
4	Genius F-31D	2,5	100 Mark	10/99	(02173) 9 7 43 21	gute Verarbeitung, komplette Ausstattung	NEU
5	Thrustmaster F-16 FLCS	2,6	250 Mark	10/99	(02732) 79 18 45	sehr präzise, tolle Verarbeitung	NEU
Preistip:	Gravis Firebird 2	2,7	85 Mark	10/99	(0130) 81 06 54	guter Allround-Stick, üppige Ausstattung	NEU

Lenkräder



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten	
1	Thrustmaster Form. Force GT	1,5	350 Mark	2/99	(02732) 79 18 45	exzellentes Force-Feedback-Lenkrad	
2	Saitek R4 FF Racing Wheel	1,6	280 Mark	12/98	(089) 54 61 27 10	schicke Optik, sehr präzise	UPDATE
3	MS Sidewinder FF Wheel	1,6	270 Mark	12/98	(01805) 67 22 55	hochwertige Verarbeitung, gute Pedale	
4	Thrustmaster Formula 1	1,7	250 Mark	12/97	(02732) 79 18 45	bestes Lenkrad ohne Force Feedback	
5	Thrustmaster Nascar Super S.	1,9	180 Mark	4/99	(02732) 79 18 45	neue Referenz bis 200 Mark	
Preistip:	Fanatec Monte Carlo	2,4	100 Mark	4/99	(06021) 84 06 53	preiswertes, gut verarbeitetes Einsteigerlenkrad	

Referenzlisten CD-ROM-Laufwerke, CD-Brenner und Monitore mit freundlicher Unterstützung durch das PC-Welt-Testlabor.

Hinter den Kulissen von Episode 1

Star Wars: Insider's Guide

Was Sie schon immer über den neuen Star-Wars-Film wissen wollten, aber nie zu fragen wagten.



Von diesem Menü aus können Sie verschiedene Detailinfos über Laserschwerter abfragen (unter »Explore«) oder zu verwandten Waffenthemen springen (grüne Einträge rechts unten).

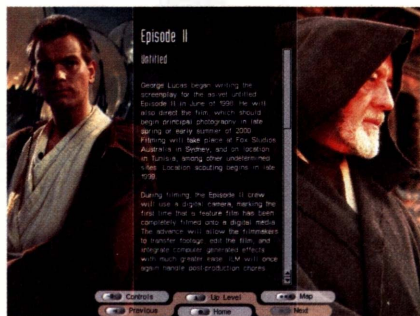
Das Logo der Filmproduktionsgesellschaft reicht, um das Kinopublikum in Ekstase zu versetzen. Es wird gejubelt, gepfiffen oder andächtig auf Popcorn gekaut. Solche Glückseligkeit schon zu Beginn eines Vorspanns kann nur das Wörtchen »Lucasfilm« auslösen. **Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung** ist vielleicht nicht der erfolgreichste, aber mit Sicherheit der am sehnlichsten erwartete Film dieses Jahrhunderts. Allerdings auch der am meisten in den Medien breitgetretene: Von der kneifzangigen »Spiegel«-Mißbilligung über Jubel-Previews, Modeartikel und Kostüme bis hin zu wissenschaftlichen Analysen der SF-Technologie wurde der arme Film fast schon zu Tode gequatscht.

Dieser Medien-Overkill ist eine unverdiente Bürde für den **Insider's Guide**, eine liebevoll präsentierte Doppel-CD von LucasArts. Das Nachschlagewerk zu **Episode 1** ist eine reife Leistung des gleichen Teams, das letztes Jahr die klassische **Star Wars**-Trilogie in **Behind the Magic** multimedial würdigte. Entsprechend vertraut wirken die aufgeräumten, schnittigen Menüs. In deren Tiefen lagern Textinfos, digitalisierte Fotos und Videoclips zu **Episode 1**, die wenige Fragen offen lassen. Beide CDs kommen auf die imposante Zahl von über 2.000 Bildern.

Dreh-Bilderbuch

In acht Kapiteln und einem Glossar können Sie Einzelheiten der Filmhandlung nach- und wiederkäuen. Im **Phantom Menace**-Menü erwarten Sie digitalisierte Videos beider Kinotrailer und eine schicke Aufbereitung des Drehbuchs. Das Nachlesen der mitunter beängstigend hohlen Dialogzeilen alleine wäre kein abendfüllendes Erlebnis, doch jede Einstellung ist mit Filmfotos und Infos angereichert. Der gesamte Film wurde schön säuberlich in 115 Szenen unterteilt, die jeweils aus bis zu 22 Shots bestehen. Diese Aufbereitung ist das reinste Bilderbuch, zumal zur gerade gewählten Szene passende Infohäppchen angeboten werden. Am interessantesten sind die Anmerkungen über Dreh-

Die Abteilungen des Insider's Guide



Vom Hauptmenü aus starten Sie Ihre Episode-1-Erkundung.

Characters: Biographien der wichtigsten Helden und Bösewichte.

Technology: Rißzeichnungen und technische Infos zu Waffen und Robotern.

Vehicles: Alles was fliegt, schwebt oder fährt, unter besonderer Berücksichtigung der Podracer.

Locations: Kleine Planetenkunde mit den wichtigsten Handlungsschauplätzen des Films.

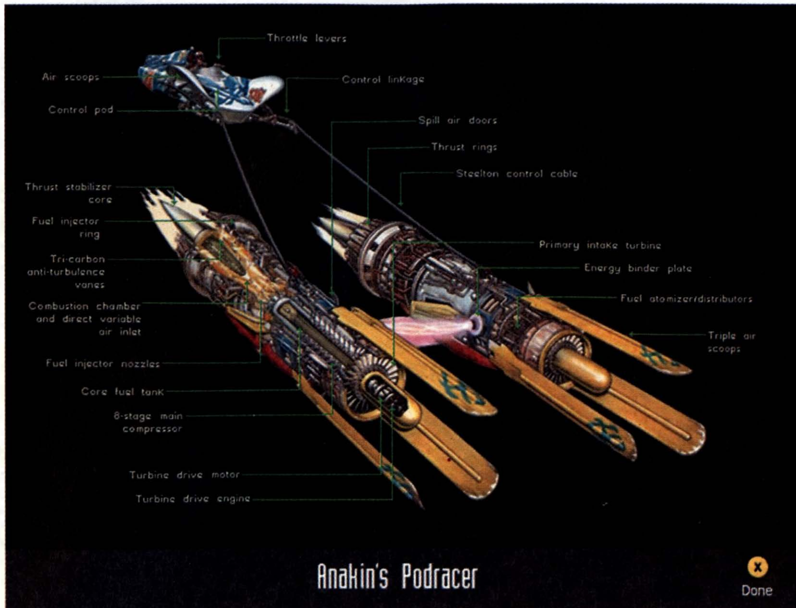
The Phantom Menace: Illustriertes Drehbuch und beide Trailer als Videoclips.

The Star Wars Saga: Inhaltsangaben aller Star-Wars-Filme mit Kurzinfos zu Episode 2 und 3.

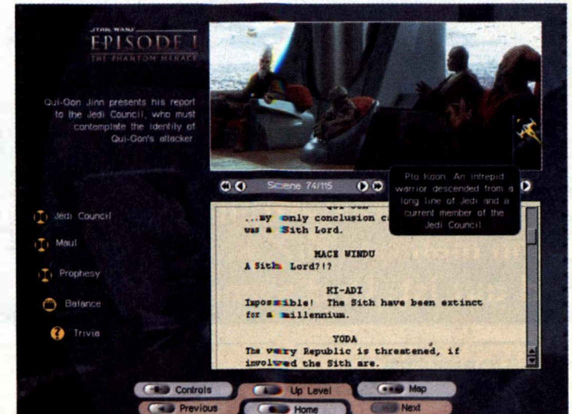
Behind the Scenes: Ausführlich beschriebene Entstehungsgeschichte mit Video-Interviews.

Expanded Universe: Revue von aktuellem Episode-1-Merchandising.

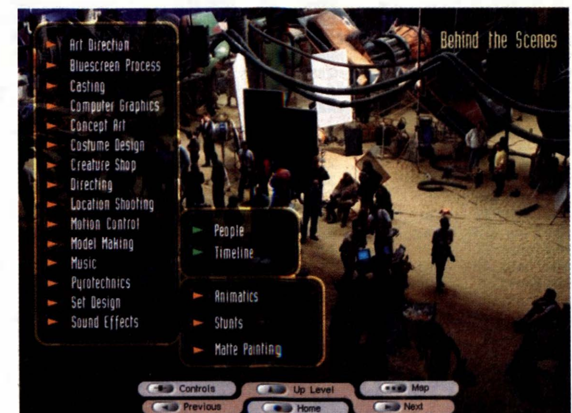
Glossary: Umfangreiches Lexikon mit recht gemächlicher Suchfunktion.



Technische Wunderwerke wie Anakins Podracer werden als Rißzeichnungen gezeigt.



Der vollständige Drehbuch-Text wurde mit Hunderten von Filmfotos sowie Hintergrundwissen und Trivia-Facts angereichert.



Der »Behind the Scenes«-Bereich gewährt Ihnen Einblicke in alle spannenden Aspekte der Filmentstehung.

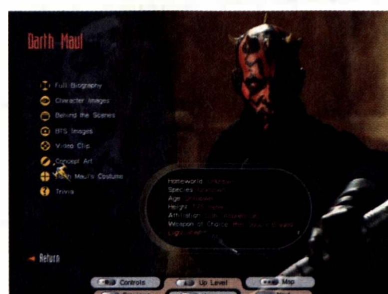
buchänderungen. Rund 20mal hat George Lucas sein Skript überarbeitet, Charaktere verändert, Planeten umbenannt und kurz vor Feierabend Szenen nachdrehen lassen. Ein Triviaquiz darf da nicht fehlen. Wer alle 400 Fragen richtig beantworten will, sollte die Hintergrundinfos regelrecht inhaliert haben.

The Making of

Ergiebig ist auch der »Behind the Scenes«-Bereich, der einen Großteil der zweiten CD-ROM füllt. Die Entstehungsgeschichte des Films wird mit vielen Bildern von den Dreharbeiten und Interview-Videoclips der Kreativen illustriert. Der kurze Auftritt von George Lucas enthüllt keine sonderlichen Überraschungen, doch dafür kommen die Special-Effects-Zauberer recht ausführlich zu Wort. Zu Episode 2 gibt es immerhin einen kurzen Handlungsausblick. Bis zum Kinostart anno 2002 dürfen wir noch hoffen, daß die Beziehungskiste zwischen Anakin und Amidala nicht den ganzen Film verschmalzt.



Im Character-Menü haben wir Darth Maul gewählt. Durch den Klick auf »Explore« ...



... landen wir in diesem Archiv, das alle Infos, Bilder und einen Filmausschnitt enthält.

Sparsame Späßchen

In Sachen Gags ist Insider's Guide nicht sonderlich spritzig. Bei der Königin-Amidala-Kleiderpuppe legen Sie Ihrer Hoheit diverse Fummel an, mit denen sie im Film für doppelgängerische Verwirrung sorgt. Nicht nur Jar-Jar-Hasser werden die kurzen Slapstick-Einlagen des lieb-trotteligen Gungan als läppisch empfinden. Relativer Gipfel des Frohsinns sind zwei fiktive Werbespots: Eine Modelagentur sucht neue Gespielinnen für die Gesellschaft von Jabba the Hut, während Schrottexperte Watto Podracer-Schnäppchen anpreist wie ein schmieriger Gebrauchtwagenhändler.

Hübsch und glatt

In seiner Hochglanz-Sauberkeit bringt es der Insider's Guide nicht übers Herz, sich mit halbwegs kritischen Aspekten der Star Wars-Manie auseinanderzusetzen. Eine Reflexion der Lizenzpolitik oder die Aufarbeitung der weltweiten Jar-Jar-Binks-Verachtung hätten sicher nicht geschadet.

Dennoch: Gelegenheits-Fans und Enthusiasten werden gleichermaßen staunend durch die schön gestylten Kapitel stöbern. Der deutsche Jedi-Rat übersetzt derzeit die von uns getestete US-Version. Die lokalisierte Ausgabe soll in den nächsten Wochen erscheinen. HL

Insider's Guide

Genre:	Film-Lexikon
Hersteller:	LucasArts
Preis:	ca. 60 Mark
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorbereitung)
System:	Pentium 133, 16 MByte RAM, 4fach-CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut

Schön präsentierte Hintergrundinfos. Der Insider's Guide gehört in die CD-Sammlung jedes Fans.

GameStar Gesamtnote: 80%

Nix schlägt Mix.

Wenn es um Niedrigpreise geht, ist MIX unschlagbar. Es ist so einfach, Geld zu sparen, wenn man bei MIX kauft. Über 135000 Kunden haben schon erfahren, daß MIX preiswert und gut ist. Und wann bestellen Sie?

DRUCKER

HP			
Deskjet 610 C		Tinte	175,-
Deskjet 710 C		Tinte	345,-
Deskjet 720 C		Tinte	380,-
Deskjet 815 C	+USB	Tinte	415,-
Deskjet 880 C	+USB	Tinte	505,-
Deskjet 895 cxi	+USB	Tinte	590,-
Deskjet 1120 C	DIN A3	Tinte	790,-
Deskjet 2000 C		Tinte	1040,-
Officejet 710 C		Tinte	845,-
Laserjet 1100		Laser	715,-
Laserjet 2100		Laser	1245,-
Laserjet 3100		Laser	1420,-
Epson			
Stylus Color 440		Tinte	215,-
Stylus Color 640		Tinte	255,-
Stylus Color 740	+USB	Tinte	385,-
Stylus Color 850		Tinte	520,-
Stylus Color 900	+USB	Tinte	685,-
Stylus Color 1520	DIN A3	Tinte	1020,-
Stylus Photo 700		Tinte	345,-
Stylus Photo 750	+USB	Tinte	515,-
Stylus Photo EX	DIN A3	Tinte	675,-
Stylus Photo 1200	DIN A3 +USB	Tinte	850,-
Fujitsu			
PrintPartner 10		Laser	699,-
Toner für Print Partner 10	(Doppelpack)		195,-
OKI			
Okipage 6w		Laser	395,-
Okipage 8w		Laser	480,-
Okipage 8p		Laser	550,-
Okipage 10ex		Laser	725,-
Okipage 12i/n		Laser	1250,-
Canon			
BJC 250		Tinte	145,-
Tinte und Toner für alle gängigen Drucker			call

Canon BJC 250
DIN A4-Farbtintenstrahldrucker
720 x 360 dpi im Schwarzweiß- und 360 x 360 dpi im Farbdruck
145,-

SCANNER

Mustek		
Paragon 600CP	Parallel	95,-
Paragon 1200SP	SCSI	275,-
ScanExpress 6000P	Parallel	85,-
ScanExpress 6000SP	SCSI	105,-
ScanExpress 600CU	USB	114,-
ScanExpress 12000P	Parallel	120,-
ScanExpress 12000SP	SCSI	172,-
Microtek		
Phantom 336	USB	165,-
ScanMaker X6	USB	275,-
ScanMaker X6	SCSI	295,-
ScanMaker X6 Silver	SCSI	375,-
Agfa		
SnapScan 1212	Parallel	195,-
SnapScan 1212	USB	260,-
SnapScan 1236	SCSI	379,-
Umax		
Astra 1220P	Parallel	150,-
Astra 1220U	USB	250,-
Astra 1220S	SCSI	315,-
Astra 2400S	SCSI	720,-
Zubehör		
Adobe Photoshop LE		85,-

DIGITALKAMERAS

Kodak	DC200+	565,-
Kodak	DC240	1085,-
Kodak	DC265	1550,-
Olympus	C-2000 Zoom	1495,-
Philips WebCam 635 Parallel		150,-

MONITORE

Sony			
17"	200EST	TCO95	610,-
17"	200GST	TCO95	795,-
19"	420GST	TCO95	1085,-
19"	400PST	TCO95	1245,-
19"	F400	TCO99	1785,-
21"	520GST	TCO95	1695,-
21"	500PST	TCO95	2095,-
21"	F500	TCO99	3145,-
24"	GDM-W900	TCO95	3245,-
EIZO			
17"	F55S	TCO99	695,-
17"	F57	TCO99	965,-
17"	T57S	TCO99	1345,-
19"	F67	TCO95	1395,-
19"	T68	TCO95	1725,-
21"	F77S	TCO95	2375,-
21"	F78	TCO95	3970,-
21"	T960	TCO95	2695,-
i-Station USB-Hub			280,-
Belinea			
15"	102010	MPR II	275,-
15"	102020	MPR II	289,-
17"	103010	TCO99	415,-
17"	103040	TCO99	489,-
17"	103030	TCO99	495,-
17"	103070	TCO99	625,-
17"	107035	TCO95	625,-
19"	106020	TCO95	715,-
19"	106060	TCO99	915,-
21"	108020	TCO99	1545,-
Diverse			
15"	Monitor	MPR II	245,-
17"	Monitor	TCO95	365,-
19"	Monitor	TCO95	655,-

17" Monitor
70 kHz, TCO95, 40 cm sichtb. Bild
365,-

KEYBOARDS & MEHR

WIN95-kompatibel	Keyboard	14,-
Cherry G83	Keyboard	34,-
Cherry G81	Keyboard	60,-
Cherry G80	Keyboard	95,-
MIX. "Basic"	Maus	10,-
MIX. "Browser"	Maus	20,-
Logitech Pilot OEM	Maus	15,-
Gravis Gamepad Pro	Gamepad	45,-
Gravis Gamepad Pro USB	Gamepad	44,-
Gravis Xterminator	Gamepad	85,-
MS Force Feedback Pro	Joystick	205,-
MS Force Feedb. +Game	Lenkrad	235,-
MS SideWinder	Gamepad	55,-
MS SideW. Freestyle Pro	Gamepad	105,-
MS SideWinder Precision	Joystick	99,-
Thrustmaster Rage3D	Gamepad	45,-
Thrustmaster Nascar SS	Lenkrad	169,-
Thrustmaster FForce GT	Lenkrad	329,-

NETZWERK

NE2000 komp.	ISA	19,-
NE2000 komp.	PCI	22,-
NE2000 komp. 100Mbit	PCI	27,-
NE2000 komp.	PCMCIA	79,-
NE2000 komp. 100Mbit	PCMCIA	160,-
3Com 3C509 Combo TPC	ISA	105,-
3Com 3C900 Combo	PCI	140,-
3Com 3C905 TX NM 100Mbit	PCI	95,-
3Com 3C905 TX 100Mbit	PCI	105,-
Intel 100pro 100Mbit	PCI	99,-
5Port Hub		45,-
8Port Hub		65,-
16Port Hub		135,-
5Port Hub 100Mbit		120,-
8Port Hub 100Mbit		195,-
16Port Hub 100Mbit		550,-

SOUND

Creative Labs		
Sound Blaster 16	PCI	69,-
Sound Blaster 128 (2-Speaker)	PCI	45,-
Sound Blaster 128 bulk	PCI	70,-
Sound Blaster Live! Value	PCI	115,-
Sound Blaster Live!	PCI	310,-
SB 16 Pro kompatibel	ISA	19,-
SB 16 Pro kompatibel	PCI	29,-

Gigabyte BX2000
ATX, BX-Chipsatz, Slot1
208,-

TerraTec		
Soundsystem 128i	PCI	44,-
XLerate	PCI	105,-
XLerate Pro	PCI	145,-
DMX Soundsystem	PCI	235,-
EWS64 S Audiosystem	ISA	255,-
EWS64 L Audiosystem	ISA	575,-
EWS64 XL Audiosystem	ISA	785,-
EWS64 XXL Audiosystem	ISA	1545,-
EWS88 MT Audiosystem	PCI	795,-
Diamond Monstersound MX300	PCI	135,-
Yamaha 192XG	PCI	80,-
Yamaha 192D OEM	PCI	105,-
Yamaha 192D	PCI	135,-
Videologic Sonic Vortex 2	PCI	135,-
Guillemot Maxi Studio ISIS	PCI	545,-
Zubehör		
Aktivboxen 2 x 40 Watt		25,-
Aktivboxen 2 x 120 Watt		35,-
Creative FourPointSurround 1000		130,-
Creative FourPointSurround 2000		345,-
Diamond Rio MP3 Player		249,-

ORGANIZER

3Com Palm IIIx	585,-
3Com Palm V	810,-
Psion Serie 5	935,-
Zubehör für **PSION**	call
Philips Nino 300	645,-

MODEM / ISDN

Elsa		
MicroLink 56K Basic	56	120,-
MicroLink 56K Pro	56	205,-
MicroLink Office V90	56	285,-
US-Robotics		
56K Voice Faxmodem	56	150,-
56K Message	56	165,-
56K Professional Message	56	225,-
Lasat		
Safire 560 Voice	56	159,-
Teles		
Teles ISA	ISDN	105,-
Teles PCI	ISDN	115,-
Teles PCMCIA	ISDN	295,-
AVM		
Fritz-Card ISA	ISDN	135,-
Fritz-Card PCI	ISDN	145,-
Fritz-Card USB	ISDN	190,-
Fritz!X PC	ISDN	330,-
Fritz-Card PCMCIA	ISDN	430,-
Diverse		
Creatix	ISDN	75,-

ScanMaker X6
Microtek-Flachbettscanner mit 1200 dpi, USB
275,-

MOTHERBOARDS

Abit			
BM6	BX PPGA	ATX	175,-
BP6	BX PPGA (Dual)	ATX	275,-
ZM6	ZX Slot1	ATX	170,-
BH6	BX Slot1	ATX	185,-
BX6	BX Slot1	ATX	215,-
BE6	BX Slot1	ATX	210,-
Asus			
P5A-B	ALI	BAT	175,-
P5A	ALI	ATX	185,-
P5A	ALI (Sound)	ATX	195,-
MEL-B	LX PPGA	BAT	175,-
MEB-M	BX PPGA (Sound)	ATX	245,-
P2B-B	BX Slot1	BAT	230,-
P2B-F	BX Slot1	ATX	245,-
P2B-L	BX Slot1	ATX	325,-
P2B-D	BX Slot1	BAT	535,-
P2B-S	BX Slot1 (U2W)	ATX	615,-
P2B-LS	BX Slot1 (U2W, LAN)	ATX	695,-
P2B-DS	BX Slot1 (Dual, U2W)	ATX	895,-
P3B-F 5-2	BX Slot1	ATX	260,-
P3B-F 6-1	BX Slot1	ATX	260,-

Tyan Trinity100
Baby-AT, VIA-Chipsatz
195,-

Tyan			
Trinity100	VIA	BAT	195,-
Tomahawk	VIA PPGA	ATX	140,-
Tomahawk	BX PPGA	ATX	220,-
Tsunami	BX Slot1	ATX	225,-
Tsunami	BX Slot1	BAT	240,-
Tsunami	BX Slot1 (Sound)	ATX	255,-
Tigercub	BX Slot1 (Sound)	ATX	255,-
Tiger 100	BX Slot1 (Dual)	ATX	395,-
Thunder	BX Slot1 (Dual, Sound, UW)	ATX	985,-
Thunderbolt	GX Slot1 (Dual, Sound, U2W)	ATX	1155,-
Gigabyte			
5AX	ALI	ATX	135,-
5AA	ALI	BAT	135,-
6BA	BX Slot1	BAT	195,-
6BXE	BX Slot1	ATX	210,-
BX2000	BX Slot1	ATX	208,-
6BXC	BX Slot1	ATX	185,-
6BXD	BX Slot1 (Dual)	ATX	295,-
6BXS	BX Slot1 (UW)	ATX	445,-
6BXDS	BX Slot1 (Dual, UW)	ATX	525,-
6BXU	BX Slot1 (U2W)	ATX	655,-
6BXDU	BX Slot1 (Dual, U2W)	ATX	795,-

128 MB RAM
SD-RAM 100
210,-

CONTROLLER
SCSI / WIDE SCSI / U2W SCSI

Adaptec		Single	Kit
1505	ISA		95,-
2902	PCI	80,-	
2904	PCI		110,-
2910	PCI	145,-	165,-
2940 U	PCI	290,-	435,-
2940 UW	PCI	345,-	555,-
2940 U2W	PCI	395,-	635,-
1460	PCMCIA		235,-
1480 U	PCMCIA		330,-
Symbios Logic (Original)			
20810 S	PCI	55,-	inkl. Treiber
8600 U	PCI	120,-	inkl. Treiber
8750 U	PCI	135,-	inkl. Treiber
8751 UW	PCI	145,-	inkl. Treiber
8951 U2W	PCI	260,-	inkl. Treiber
DawiControl			
2964	PCI		65,-
2974	PCI		95,-
2975U	PCI		140,-
2976UW	PCI		165,-

CPU
Bei allen CPUs gelten Tagespreise!

AMD		CPU	MIX I
K6®2 3DNow!	350 MHz	95,-	110,-
K6®2 3DNow!	400 MHz	110,-	125,-
K6®2 3DNow!	450 MHz	140,-	155,-
K6®III 3DNow!	400 MHz	240,-	255,-
K6®III 3DNow!	450 MHz	335,-	350,-
K6®III 3DNow!	500 MHz	445,-	460,-

AMD K6®2 3DNow!
350 MHz **95,-**
400 MHz **110,-**
450 MHz **140,-**

AMD K6®III 3DNow!
400 MHz **240,-**
450 MHz **335,-**

IBM/Cyrix		CPU	MIX I
M2 300+		68,-	83,-
M2 333+		75,-	90,-
Intel		**CPU**	**MIX II**
Pentium® MMX™	233 MHz	110,-	
Celeron® PPGA	366 MHz	135,-	155,-
Celeron® PPGA	400 MHz	145,-	165,-
Celeron® PPGA	433 MHz	190,-	210,-
Celeron® PPGA	466 MHz	240,-	260,-
Celeron® PPGA	500 MHz	370,-	390,-
Pentium® II	350 MHz		call
Pentium® II SECC2	350 MHz	325,-	
Pentium® II	400 MHz	345,-	375,-
Pentium® II	450 MHz	call	415,-
Pentium® III	450 MHz	390,-	420,-
Pentium® III	500 MHz	545,-	575,-
Pentium® III	550 MHz	1065,-	1095,-
Pentium® III	600 MHz	call	1445,-
CPU-Wärmeleitpaste			5,-

MIX I = mit HighTech-Lüfter und Wärmeleitpaste
MIX II = original intel®-in-a-box CPU mit HighTech-Lüfter und Echtheitszertifikat

PC GEHÄUSE (CE)

PC-Gehäuse BASIC	ATX	PROFI	ATX
Mini-Tower	45,-		
Midi-Tower	90,-	135,-	145,-
Big-Tower	95,- / 150,-	180,-	190,-
Midi-Tower blau	145,-		
Midi-Tower grün	145,-		

Speicher
Bei allen Speichern gelten Tagespreise!

	8MB	16MB	32MB	64MB	128MB
FP	25,-	50,-	95,-		
EDO	25,-	40,-	80,-	130,-	
SDRAM 100			55,-	105,-	210,-

SOFTWARE

MS Windows 98 SE OEM	200,-
MS Windows 98 + Plus 98! OEM	230,-
MS Windows NT 4.0 Workstation OEM	345,-
MS Windows NT 4.0 Server +5Cl. OEM	1345,-
MS Word 2000 OEM	175,-
MS Works Suite 99 OEM	200,-
MS Office 2000 SBE OEM	545,-
MS Office 2000 SBE Upd.	425,-
MS Office 2000 SBE	645,-
MS Office 2000 Standard Upd.	490,-
MS Office 2000 Standard	1095,-
MS Office 2000 Professional Upd.	610,-
MS Office 2000 Professional	1345,-
MS Office 2000 Premium Upd.	775,-
MS Office 2000 Premium	1580,-
SuSE Linux 6.1	65,-
Lotus Organizer 97 inkl. Word Pro	10,-
Powerquest Partition Magic 4.0	95,-
Symantec Antivirus 5.0	70,-
Symantec WinFax Pro 9.0	95,-

OEM-Software nur in Verbindung mit Motherboard oder Festplatte

FON-LINE
06403-702870
Telefonische Bestellannahme

Mo-Fr 9⁰⁰ - 20³⁰
Sa 9⁰⁰ - 14³⁰

FAX-LINE
06403-702880
Schriftliche Bestellannahme

SERVICE-LINE
0190-872322
Technische Beratung (0,06 DM/Sek.)

MIX Computer Versand GmbH
Sonnenstraße 3 · 35390 GIESSEN
Kein Ladengeschäft!



http://www.mix-computer.de

PRODUKT INFO 32

GRAFIKKARTEN AGP

Crative Labs		
3D Blaster Savage4	32 MB	185,-
3D Blaster TNT2	32 MB	380,-
Diamond		
Monster Fusion	16 MB	135,-
Stealth III	16 MB	145,-
Stealth III	32 MB	150,-
Viper V330	4 MB	55,-
Viper V550	16 MB	180,-
Viper V770	32 MB	285,-
Viper V770 Ultra	32 MB	410,-
Hercules		
Beast 99 bulk	32 MB	155,-
Matrox		
Millenium G400 SH bulk	16 MB	250,-
Millenium G400 SH bulk	32 MB	335,-
Elsa		
Winner 1000	8 MB	85,-
Victory Erazor LT	8 MB	94,-
Victory II retail	16 MB	145,-
Winner II bulk	16 MB	165,-
Winner II	16 MB	175,-
Winner II bulk	32 MB	235,-
Erazor III	32 MB	335,-
Erazor III (TV)	32 MB	415,-
ATI		
3D Charger	8 MB	69,-
Rage Fury	8 MB	105,-
Rage Fury	16 MB	125,-
Rage Fury	32 MB	219,-
Rage Fury (TV) bulk	32 MB	245,-
Rage Fury (TV) retail	32 MB	250,-
STB/3Dfx		
VooDoo3 2000 bulk	16 MB	199,-
VooDoo3 2000	16 MB	215,-
VooDoo3 3000(TV) bulk	16 MB	225,-
VooDoo3 3000(TV)	16 MB	315,-
VooDoo3 3500(TV) retail	16 MB	535,-
Guillemot		
Phoenix 2	8 MB	145,-
Phoenix (+Unreal)	16 MB	165,-
Xentor	16 MB	245,-
Xentor (TV)	32 MB	415,-
Asus		
3800 TVR (TV)	32 MB	385,-
3800 TVR Deluxe (TV)	32 MB	410,-
3800 Ultra Deluxe (TV)	32 MB	495,-

Diamond Monster Fusion
Grafikkarte, AGP, 16 MB SG-RAM, VooDoo Banshee
135,-

GRAFIKKARTEN PCI

Creative Labs		
3D Blaster	32 MB	185,-
Diamond		
Viper V550 (TV)	16 MB	175,-
Elsa		
Erazor II	16 MB	185,-
STB/3Dfx		
VooDoo3 2000 bulk	16 MB	195,-
VooDoo3 2000	16 MB	225,-

TV-KARTEN

Hauppauge	
WinTV-Primio	145,-
WinTV-PCI	190,-
WinTV-Radio	205,-
WinTV-Theater	275,-
Fernbedienung für WinTV	15,-
Sonstige	
TV Tuner PCI	110,-
TV/Radio Tuner PCI	135,-

3,5" FLOPPY

1,44 MB Floppy	29,-
120 MB Floppy Double Speed int. AT	135,-

WECHSELPLATTEN

NEC		
Zip Drive int. AT	100 MB	125,-
Iomega		
Zip Drive int. AT	100 MB	125,-
Zip Drive ext. Par.	100 MB	190,-
Zip Drive ext. USB	100 MB	245,-
Zip Drive int. AT+Med.	250 MB	320,-
Zip Drive ext. Par. +Med.	250 MB	360,-
Zip Drive ext. SCSI +Med.	250 MB	355,-

Diamond Viper V550
Grafikkarte, AGP, 16 MB RAM
180,-

STREAMER
DAT EXTERN + DM 145,-

HP DAT 1539	bis 8.0 GB	1130,-
HP DAT 1537	bis 48.0 GB	1615,-
Sony DAT 7000	bis 8.0 GB	1095,-
Sony DAT 9000	bis 48.0 GB	1420,-
NovaStor Backup		55,-

ATI Rage Fury / TV
Grafikkarte, AGP, 32 MB SG-RAM, Rage128 GL, TV-Out, bulk
245,-

MOD
EXTERN + DM 145,-

Fujitsu	int. AT	640 MB	480,-
Fujitsu	int. SCSI	640 MB	480,-
Fujitsu	ext. SCSI	640 MB	585,-
Fujitsu	int. SCSI	1300 MB	910,-

MIX-MEDIEN
Stückzahl egal

Medien für CD-Recorder / DVD-RAM			
CD-R (im 100er Pack)	74 min	650 MB	1,75
CD-R mit Case	74 min	650 MB	1,99
CD-R mit Case	80 min	700 MB	2,40
CD-RW 4x Speed	74 min	650 MB	2,99
DVD-RAM		2x2.6 GB	65,-
Medien für Wechselplatten			
für Iomega Zip	3,5"	100 MB	15,50
für Iomega Zip	3,5"	250 MB	35,-
für Iomega Jaz	3,5"	1000 MB	155,-
für Iomega Jaz	3,5"	2000 MB	160,-
Disketten			
10er Pack	3,5"	1.44 MB	6,-
1er Pack	3,5"	120 MB	17,-
Medien für MOD			
Overwrite Med.	3,5"	640 MB	25,-
Medium	3,5"	1300 MB	55,-
Medium	5,25"	1.300 MB	35,-
Medium	5,25"	2.600 MB	70,-
Streamer-Bänder			
DAT	DDS1	90 m	5,50
DAT	DDS2	120 m	14,-
DAT	DDS3	125 m	29,-
DAT	DDS4	150 m	79,-
DAT Reinigungsband			14,-

Bei allen Medien handelt es sich um Markenware von Maxell, Verbatim, Philips, Fuji, Nomai u.a.

SCSI-GEHÄUSE (CE)

CD-ROM	65,-
1-fach	72,-
1-fach	75,-
2-fach	95,-
4-fach	135,-
8-fach	205,-

FESTPLATTEN
ENHANCED IDE

Seagate			
34310A	4.31 GB	9/512/5400	175,-
34312A	4.31 GB	9/512/5400	180,-
36421A	6.45 GB	10/256/5400	205,-
38421A	8.42 GB	10/256/5400	220,-
310232A	10.24 GB	10/512/5400	255,-
313032A	13.02 GB	9/512/5400	280,-
317242A	17.20 GB	9/512/5400	330,-
Maxtor			
90432D2	4.32 GB	9/256/5400	call
90648D3	6.40 GB	9/256/5400	205,-
90845D4	8.40 GB	9/256/5400	235,-
91020D6	10.20 GB	9/256/5400	270,-
91024U4	10.20 GB	9/512/7200	285,-
91080D5	10.80 GB	9/256/5400	265,-
91360U4	13.60 GB	9/2048/5400	295,-
91536D6	15.30 GB	9/512/7200	355,-
91536U6	15.30 GB	9/512/7200	345,-
92040U6	20.40 GB	9/2048/5400	445,-
92720U8	27.00 GB	9/2048/5400	595,-
Quantum			
Bigfoot TS	6.41 GB	11/512/4000	195,-
Bigfoot TS	8.45 GB	11/512/4000	210,-
Fireball CR	6.40 GB	9/512/5400	195,-
Fireball CX	6.45 GB	9/512/5400	205,-
Fireball CX	10.20 GB	9/512/5400	265,-
Fireball CX	13.00 GB	9/512/5400	295,-
Fireball CX	20.50 GB	9/512/5400	445,-
Fireball KA	6.40 GB	8/512/7200	260,-
Fireball KA	9.10 GB	8/512/7200	285,-
Fireball KA	13.60 GB	8/512/7200	355,-
Fireball KA	18.20 GB	8/512/7200	470,-
IBM			
DTTA	14.40 GB	9/512/7200	285,-
DTTA	16.80 GB	9/512/5400	310,-
DJNA	15.20 GB	8/2048/5400	295,-
DJNA	20.30 GB	8/2048/5400	420,-
DJNA	25.00 GB	8/2048/5400	545,-
DJNA	9.10 GB	8/2048/7200	275,-
DJNA	13.50 GB	8/2048/7200	330,-
DJNA	18.00 GB	8/2048/7200	435,-
DJNA	22.00 GB	8/2048/7200	550,-
WD			
26400	6.44 GB	9/256/5400	210,-
28400	8.45 GB	9/256/5400	235,-
29100	9.12 GB	9/2048/7200	320,-
102AA	10.20 GB	9/2048/5400	280,-
136AA	13.60 GB	9/2048/5400	315,-
418000	18.00 GB	9/2048/7200	495,-
420400	20.40 GB	9/2048/5400	510,-
Fujitsu			
MPD3043	4.32 GB	9/512/5400	175,-
MPD3064	6.48 GB	9/512/5400	210,-
MPD3084	8.45 GB	9/512/5400	225,-
MPD3108	10.80 GB	9/512/5400	275,-
MPD3130	13.00 GB	9/512/5400	305,-
MPD3173	17.30 GB	9/512/5400	335,-

CDRW-Rohling 4x-Speed
für 74 Minuten Audio o. 650 MB Daten



2,99

FESTPLATTEN
SCSI, EXTERN + DM 145,-

Seagate			
Elite 3*	2.91 GB	10/512/5400	150,-
Elite 9*	9.09 GB	10/1024/5400	395,-
Medalist	4.55 GB	9/512/7200	360,-

* Aufpreis extern 185,-

Micropolis			
3391	9.10 GB	8/512/7200	495,-
IBM			
DDRS	4.56 GB	7/512/7200	365,-
DNES	9.17 GB	7/2.048/7200	590,-
DNES	18.20 GB	7/2.048/7200	1145,-

CD-ROM
ATAPI, EXTERN + 195,-

Teac	532 bulk	32x	79,-
Lite On	382	40x	71,-
Mitsumi	4010	40x	77,-
NEC	3001 bulk	40x	85,-
Toshiba	6602	40x	85,-
Asus	400 bulk	40x	95,-
CyberDrive		44x	79,-
Asus	450 bulk	45x	100,-
Creative Labs		48x	85,-
CyberDrive	480	48x	85,-
Lite On	483 bulk	48x	90,-
Asus	500 bulk	50x	110,-

Quantum 6.41 GB
Bigfoot TS, E-IDE, 11 ms, 512 KB, 4.000 UPM



195,-

CD-ROM
SCSI, EXTERN + DM 145,-

Teac	532	32x	129,-
NEC	3010 bulk	40x	150,-
Toshiba	6401	40x	158,-
Plextor	40	40x	180,-
Nakamichi	Ser-Wechsler	16x	350,-

IBM 16.8 GB
DTTA, E-IDE, 9 ms, 512 KB, 5.400 UPM



310,-

FESTPLATTEN
WIDE SCSI, EXTERN + DM 195,-

Seagate			
Medalist Pro	4.55 GB	9/512/7200	365,-
IBM			
DDRS	9.13 GB	7/512/7200	575,-
DGVS	9.10 GB	6/1024/10000	855,-
DNES	9.17 GB	7/2048/7200	599,-
DNES	18.35 GB	7/2048/7200	1175,-

FESTPLATTEN
U2 WIDE SCSI

Quantum			
Atlas IV	9.10 GB	7/2048/7200	595,-
Atlas IV	18.20 GB	7/2048/7200	1085,-
Atlas IV	36.40 GB	7/2048/10000	2195,-
Atlas 10K	9.10 GB	5/2048/10000	855,-
Atlas 10K	18.20 GB	5/2048/10000	1545,-
Atlas 10K	36.40 GB	5/2048/10000	2845,-
IBM			
DDRS	4.56 GB	7/512/7200	325,-
DNES	9.10 GB	7/2048/7200	575,-
DNES	18.30 GB	7/2048/7200	1145,-
DRHS	36.40 GB	7/4096/7200	2220,-
DMVS	9.10 GB	5/2048/10000	1145,-
DMVS	18.30 GB	5/2048/10000	1695,-
DMVS	36.70 GB	5/2048/10000	3220,-
Seagate			
Medalist Pro	4.55 GB	10/512/7200	365,-
Barracuda	9.10 GB	7/1024/7200	725,-
Barracuda	18.20 GB	7/1024/7200	1145,-
Barracuda	36.40 GB	8/1024/7200	2275,-
Cheetah	9.10 GB	5/1024/10000	995,-
Cheetah	18.20 GB	5/1024/10000	1645,-

DVD-ROM / -RAM
EXTERN SCSI + DM 145,-

ATAPI			
Cyberdrive 832	ROM	5/32x	190,-
Toshiba 1212	ROM	6/32x	195,-
Pioneer 113	ROM	6/32x	165,-
Pioneer 103	ROM	6/32x	175,-
Creative DVD Blaster	ROM	6/32x	208,-
Creative DVD Encore	ROM	6/24x	395,-
SCSI			
Pioneer 303	ROM	6/32x	280,-
Toshiba 1201	ROM	5/32x	265,-
Panasonic 101	RAM	2/20x	855,-
Toshiba 1101	RAM	2/16x	715,-
Zubehör			
MPEG-Karte bulk			175,-

CD-RECORDER
SCSI, EXTERN + DM 145,-

SCSI			
Waitec	624 bulk	6x/24x	360,-
Teac	56 bulk	6x/24x	395,-
Teac	56 Kit	6x/24x	425,-
Plextor	820 bulk	8x/20x	655,-
Plextor	820 retail	8x/20x	695,-
Teac	58 bulk	8x/24x	530,-
Teac	58 retail	8x/24x	560,-

CD-RECORDER RW
EXTERN SCSI + DM 145,-

ATAPI			
Philips	3610	2x/2x/6x	255,-
HP	7510 (extern)	2x/2x/6x	599,-
HP	7540	2x/2x/24x	335,-
HP	7570	2x/2x/24x	call
Philips	3801 bulk	2x/2x/24x	265,-
Mitsumi	4802	2x/4x/8x	285,-
Sony	100 retail	2x/4x/24x	365,-
HP	8100	2x/4x/24x	415,-
Philips	460 bulk	4x/4x/16x	370,-
Philips	460 Kit	4x/4x/16x	399,-
Ricoh	7040 bulk	4x/4x/20x	325,-
Ricoh	7040-SK Kit	4x/4x/20x	365,-
Ricoh	7040-DP Kit	4x/4x/20x	370,-
Philips	4201 bulk	4x/4x/24x	325,-
HP	8210	4x/4x/24x	529,-
Sony	120 retail	4x/4x/24x	530,-
SCSI			
Ricoh	7060 Kit	4x/6x/24x	475,-
Philips	3600	2x/2x/6x	250,-
Plextor	4220 bulk	2x/4x/20x	395,-
Plextor	4220 retail	2x/4x/20x	425,-
Plextor	8220 bulk	2x/8x/20x	775,-
Plextor	8220 retail	2x/8x/20x	795,-
Yamaha	4416 bulk	4x/4x/16x	415,-
Yamaha	4416 Kit	4x/4x/16x	435,-
Ricoh	7040-SK Kit	4x/4x/20x	385,-
Ricoh	7040-DP Kit	4x/4x/20x	405,-
Yamaha	6416 bulk	4x/6x/16x	485,-
Yamaha	6416 retail	4x/6x/16x	525,-
USB			
Mitsumi	4802 retail	2x/4x/8x	515,-

SONY CDRW-Recorder
100, 2x/4x/24x, ATAPI
365,-

CD-RECORDER
ZUBEHÖR

Software		
Nero 4.0	(WIN95/98, NT)	24,-
Gear 4.x MM	(WIN95, NT)	19,-
Easy CD Creator Deluxe	(WIN95, NT)	165,-
Easy CD Creator OEM	nur mit CD-Rec.	35,-
Stift für CD-Rohlinge		5,-
CD-Caddy		7,-

Unsere Produkte und Preise sind brandaktuell. Terminschwierigkeiten unserer Lieferanten oder kurzfristige Preisschwankungen können aber auch wir nicht verhindern. Einige Produkte könnten daher nicht sofort lieferbar sein. Die aktuellsten Preise und unsere Lieferbedingungen erfragen Sie bitte telefonisch. Preisänderungen, Irrtümer sowie Zwischenverkauf vorbehalten. Lieferung solange Vorrat reicht. Genannte Produkte sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber.

It's so easy. Mix.

Spieler schreiben

Leserbriefe

Geheimnisse aus dem All, das Mysterium von Belle Star und Rätsel um Achterbahnfahrer – unsere Leserbriefseiten bringen Licht ins Dunkel.



Star Trek New Worlds: »Habt ihr gar keine Ehrfurcht vor den Helden des Universums?«

Star Trek: New Worlds

Sakrileg! Da muß ich in der Titelstory zu Star Trek: New Worlds lesen, daß Sternenflottenoffiziere zuviel Pizza essen oder zuviel Blutwein trinken. Habt ihr denn gar keine Ehrfurcht vor diesen Helden des Universums? Ich muß allerdings gestehen, daß mir das lustige Jameson-Logbuch sehr gefällt. Und auch auf New Worlds selbst bin ich mal gespannt – wäre ja zu schön, wenn es endlich ein gutes Strategiespiel mit meiner Lieblingsserie gäbe. Nur eines nehme ich euch ein wenig übel: Da ist zum erstenmal überhaupt Star Trek (und nicht schon wieder Krieg der Sterne) auf dem Titel von GameStar, und dann zeigt ihr eine ausgebrannte Enterprise. *Udo Baum*

Ich finde es echt Klasse, daß ihr so ein langes Star-Trek-Spezial zum potentiellen Echtzeit-Hit New Worlds gemacht habt. Besonders diese Tagebuch-Geschichte war gut. Habt ihr die selbst geschrieben, oder gehört das zum Handbuch (à la Diablo)? Macht so was doch ruhig öfters. *Sebastian Menger*

Selten so gelacht! Meine Wenigkeit ist der größte Anti-Trekker diesseits von Saturn und Merkur, aber über das Tagebuch des jungen Fähnrich Jameson habe ich mich köstlich amüsiert. Vielleicht gebe ich den New Worlds ja doch eine Chance. *Matthias Schröder*

GameStar Die abgestürzte Enterprise ist gar keine Enterprise, sondern ein baugleiches Föderationsschiff. Auf den Titel kam es, weil es auf den ersten Blick klarmacht: Hoppla, erstmals spielt Star Trek auf dem Boden. Das abgestürzte Schiff taucht übrigens wirklich im Spiel auf. Die Erlebnisse unseres Fähnrichs Jameson stammen nicht aus dem Handbuch, sondern aus der Feder eines waschechten GameStar-Trekkers.

Ultima Tagebuch

Warum habt ihr das Tagebuch mit Belle Star gestrichen? Gerade weil ich kein Mitglied bei Ultima Online bin, habe ich die Seite immer gemocht. Wenn ihr die Serie abbrecht, werden GameStar-Leser, die nicht bei Ultima Online gemeldet

So erreichen Sie uns:

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 München

E-mail:
brief@gamestar.de

Webseite:
www.gamestar.de

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort ***»TECHtelmechtel«*** *bzw. die E-Mail-Adresse tech@gamestar.de*

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-CD wenden Sie sich bitte an: cd@gamestar.de

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:
Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München
Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.

sind, weder erfahren, wie sich eine Bewohnerin Britannias fühlt, noch was es dort Neues gibt. Also nehmt die Serie bitte wieder auf. *Juha Ojansivu*

Nein, nicht das ultimative Ultima-Online-Tagebuch! Da schmachtet man wieder vier Wochen, nur um die beste Rubrik von GameStar lesen zu können, und dann sowas. Ich hoffe das war nur ein Fehler, sonst ist meine Forderung: Zurück mit dem Tagebuch! *Ole Harders*

GameStar Keine Sorge, Belle Star lebt noch. Unsere liebreizende Online-Heldin war im Sommerurlaub und hat in ihrem Feriendorf den Tennisspiel-Skill und den Blumenbinden-für-Einsteiger-Skill auf unerreichte Höhen geschraubt.

Maulkorb Kingpin

Wenn ich die Scheinheiligkeit sehe, mit der GameStar das 3D-Actionspiel Kingpin behandelt, krempelt sich mir die Hutschnur hoch. Geht euch Kommerz vor Informationspflicht und Meinungsfreiheit? Hat der Verlag vielleicht doch mehr zu sagen als die Redaktion? Logisch, daß sich die Staatsanwälte freuen, wenn ihnen die Arbeit abgenommen wird und die Medien sich selbst zensieren. Ich werde GameStar weiterhin kaufen und lesen, aber in Zukunft darauf achten, ob ihr eure Meinung weiterhin selbst zensiert. *Olaf Brüschke*

Leider mußte ich mit Entsetzen feststellen, daß die Pressefreiheit in unseren Landen nicht so gewahrt wird, wie es sein sollte. Es kann doch nicht sein, daß objektive Testberichte in einer Spielezeitschrift durch den Jugendschutz zensiert werden. Ich persönlich finde Kingpin sehr brutal, was aber kein Grund sein kann, die Presse- und Meinungsfreiheit mit Füßen zu treten. *Sven Anders*

Ich habe null Böcke, mich mit 42 Jahren noch bevormunden zu lassen. Fiktion kann ich vom Alltag sehr gut unterscheiden. Kingpin ist nicht das Gelbe vom Ei, aber ich will trotzdem einen Testbericht darüber lesen. Andere Zeitschriften haben da mehr Mut. Ich will über Programme wie Quake, Blood, Kingpin und Co. ausführlich informiert werden und habe deshalb die Frage, ob GameStar für bestimmte Spiele auch in Zukunft keinen Testbericht bringt. *Thomas Lawall*

Ich bin zwar Fan von 3D-Actionspielen, aber ich finde es völlig in Ordnung, daß ihr nicht den vollständigen Test von Kingpin veröffentlicht habt. Vor allem, daß ihr begründet, warum ihr keinen vollständigen Test dieses Spiels veröffentlicht, so daß es für jeden Leser verständlich sein muß und es jeder akzeptieren kann. Ich glaube nicht, daß ein Leser lieber einen Test hätte, und dann die nächsten Monate nur eine abgespeckte Version des Heftes. Macht weiter so und laßt uns immer wissen, warum und weshalb. *Thomas Huska*

GameStar Kein anderes Magazin hat das Thema Kingpin so frühzeitig und offen aufgegriffen wie GameStar. Wir haben genau erklärt, warum wir keinen Test drucken konnten. Und keine Sorge: Auch in Zukunft werden wir wichtige Themen nicht totschweigen.

Ersteindruck

Ich finde, eure »Ersteindrücke« bei den Previews sind unfair, weil sie zu oft falsch sind. Das führt dann möglicherweise zu Nachteilen, etwa bei Dark Project (Passabel?) oder Braveheart (Sehr gut?), wenn ein Käufer nur die Preview und noch nicht den Test gelesen hat. Ich finde, ihr solltet deswegen den Ersteindruck weglassen oder deutlich machen, daß der nicht viel zählt. *Nicolai Growe*

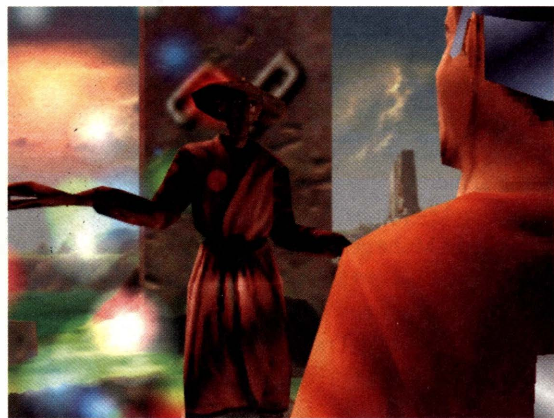
GameStar Ein Ersteindruck erfüllt nur einen Zweck: Er soll eine Vorstellung geben, welches Potential das Programm zum Zeitpunkt der Preview hat. Auch der Ersteindruck von Braveheart war damals korrekt – nur hat sich der Entwickler nicht die Mühe gemacht, das vorhandene Potential auszuschöpfen. Wir ärgern uns selbst, wenn es starke Abweichungen zwischen Ersteindruck und Spielspaß-Wertung im Test gibt. Übrigens: In der zweijährigen Geschichte von GameStar kam es dazu nur ganz selten.

Outcast

Na, das ist ja mal wieder typisch deutsch! Kaum heißt etwas nicht »Lebensenergie« sondern »Phandasma«, ist es gleich ein Negativpunkt in der Spielewertung. Da zeigt sich das Motto von Mallorca-Urlaubern: »Sprechen die da auch Deutsch, wo wir hinfliegen?« Nun aber mal sachlich: PC-Spiele sind ein reines Phantasieprodukt, und wem das Behalten einiger Namen und Orte schwerfällt, der soll sich auf ein Genre wie das der 3D-Shooter beschränken. Dieses Spiel hätte die 90-Prozent-Marke verdient. Al-

so, schämt euch. Ansonsten: Bleibt so wie bisher, denn ihr seid wirklich klasse. *Ronny Strowick*

GameStar Immerhin hat Outcast – trotz unserer Kritik am babylonischen Sprachwirrwar – satte 87 Prozent Wertung kassiert. Und es gibt ja durchaus auch weniger umständliche Mittel und Wege, den Spieler auf überzeugende Art in eine Parallelwelt zu versetzen.



Outcast: »Das ist doch mal wieder typisch deutsch.«

Rollercoaster Tycoon

Ich bin begeisterter Rollercoaster-Tycoon-Spieler und habe eine Vorliebe zum Bau selbst erschaffener Achterbahnen. Deshalb stört es mich, daß die Parkbesucher meine Werke immer zu extrem finden, oder sich aus anderen Gründen nicht in die Bahn trauen. Deshalb bitte ich euch, wahrscheinlich im Namen aller Rollercoaster-Tycoon-Spieler, einen Patch gegen diese lästige Eigenschaft zu machen. *Marc-David Wolf*

GameStar Tut uns leid, aber da können wir leider nicht dienlich sein. Vielleicht hilft es, einfach weniger radikale Achterbahnformen in die Tat umzusetzen. Wenn es den lieben Fahrgästen die Magenwände umdreht, können wir gewisse Abneigungen gegen die Streckenführung durchaus nachvollziehen.

Kolumne: Prominente...

Was in der Kolumne »Prominente Pappnasen« zum Thema Gelegenheitsspieler zu lesen war, halte ich nicht für richtig. Meiner Meinung nach sind das Leute, die einfach keine Ahnung von PCs und Spielen haben. Deshalb achten sie beim Kauf eher auf die Schachtel oder die Werbung, als auf Testberichte. Wenn sich ein Gelegenheitsspieler vor den PC setzt, will er möglichst schnell und ohne langes Handbuchstudium Spaß haben. Dafür dürfen die Spiele nicht zu komplex sein. Ein Blick in die Verkaufs-Charts bestätigt meine Argumente. Midtown Madness, Racer, Die dunkle Bedrohung und Wet Attack sind sowohl spielerisch als auch intellektuell nicht sonderlich anspruchsvolle Titel. Spiele werden immer stärker auf den Massenmarkt zugeschnitten, echte Innovationen sterben aus. *Florian Förster*

GameStar Wir haben nichts gegen Spiele für den Massenmarkt – aber gut gemacht sollten sie sein. Gerade Titel wie Die dunkle Bedrohung oder Wet Attack sind nicht mit der Sorgfalt und Liebe programmiert, die auch beim Gelegenheitsspieler für Spielspaß sorgt.

Kolumne: Viel Lärm...

Es scheint, ihr haltet nicht viel vom MP3-Rummel. Ich bin da anderer Meinung. Vielleicht habe ich kleinere Ohrmuscheln, aber die Qualität ist durchaus für den Musikgenuß geeignet – für den Normalhörer. Wenn ich nun in sphärischen Unendlichkeiten auf höchstem Hifi-Niveau schwelgen will, werde ich mir kaum MP3-Files anhören. Mit guten Boxen klingen die Songs aber allemal gut. Außerdem benötige ich mit meinem ISDN-Modem für eine Datei von circa 3,5 MByte nur acht Minuten und keine 15 zum Runterladen. In einem Punkt gebe ich euch recht: Es werden nicht genug Titel zum Probehören angeboten, und Stücke bekannter Künstler sind viel zu selten auf legalem Wege zu bekommen. *Axel Baumgarten*

Mir sind Qualitätsverluste bei MP3 nie aufgefallen. Auch als ich Songs mehrmals per Hifi-Anlage verglichen habe, fielen mir keine Verluste auf. Die Bässe und Höhen habe ich beim Anhören aufgedreht oder zurückgeschraubt, das habe ich auf der gleichen Anlage auch mit einer CD getan. Die Klänge hören sich fast identisch an. *Norman Rieß*

Kolumne: Lästiges Vorspiel

Endlich sagt mal jemand etwas über die nervigen Details, die es beim Installieren von Spielen gibt. Wobei ich mich über die Interplay-Filme wenig, über die Sierra-Utilities dagegen sehr ärgere. Wirklich schlimm finde ich, daß nur wenige Firmen brauchbare De-Installations-Routinen schreiben. Ich möchte nicht wissen, wie oft ich schon Save-Games verloren habe. Wieso wird nicht immer abgefragt, ob man die behalten möchte? Man schaue sich mal seine Windows-Registrierdatenbank an: Da stehen ganze Verzeichnisbäume mit überflüssigen Infos. Ich mache mir die Mühe und entferne sie von Hand – der »normale« Zocker ist damit überfordert. *Frank Lauter*

GameStar Stimmt, die De-Installations-Routinen der Hersteller könnten teilweise sorgfältiger geschrieben sein. Aber: Alte Einträge in der Registrierdatenbank stören normalerweise nicht – auch wenn wir den Ärger über ein weniger »sauberes« System teilen. PS

Die Gewinner 8/99

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 8/99, S. 178: Torsten Kahle, Eilenburg-Hainichen • Jörn Krepke, Wuppertal • Florian Zielinski, Kiel • Sebastian Klöhn, Balingen-Ostdorf • André Hessemer, Groß-Zimmern • Andreas Ertl, München • Frank Gutow, Gömnitz • Alexander Mette, Gera • Björn Lorenz, Elbtal/Elbgrund • Michael Teske, Remscheid • Stefan Grühl, Hellinghusen • Walter Kräftner, A-St. Georgen • Raphael Hoffmann, Krailling • Kai Schuppener, Pulheim • Manuel Lorenz, Moers • Christian Hirth, Fuldabrück • Stephan Büchler, Leichlingen • Sebastian Spölmink, Wachtberg • Daniel Toth, H-Budapest • Manuel Mundszinger, Illerkirchberg • David Danschik, Hünstetten • Christian Geipel, Frankfurt • Kevin Kalinke, Waldesruh • Schmidt Steffen, Berlin • Rico Neumann, Aschersleben • Claus-Christian Reddeck, Bremerhaven • Falco Blichmann, Aufenau • Robert Gonnermann, Berlin • Stefan Demharter, Lauterbach • Patrick Kolb, Seligenstadt • Thorsten Beckmann, Frankfurt • Sebastian Hermans, Bohmte • Kristian Strübbe, Tecklenburg • Mathias Frost, Wuppertal • Matthias Pießold, Halle • Stefan Maurischat, FL-Nendeln • Sebastian Delettré, Saarlouis • Jan Baldszuhn, Berlin • Andreas Schneider, Konstanz • Marcel Schlieger, Dannstadt • Thomas Straller, Schwarzenfeld • Johannes Schwarz, St. Augustin • Kilian Mentner, München • Felix Schlegel, Büsingen • Marcus Heisters, Lutherstadt-Eisleben • Dmitri Braun, St. Augustin • Jan Rosenbrock, Bremen • Peter Stadler, Mainburg • André Peschke, Briesen • Phil Emminger, Barnstedt • Hannes Langner, Regnitzlosau • Thomas Weyell, Ingelheim • Sven Steuer, Böhlitz • Martin Schlossarek, Effelder • Thomas Karamanoglu, Meckenheim • Philip Stiefel, Metzingen • Paul Seifert, Berlin • Stephan Wanke, Weissach • Peter Krebs, Bensheim • Daniel Bade, Paderborn

Inserentenverzeichnis und Service-Nummern

Inserent	Seite	Produkt-Info-Nr.	Telefon	Fax	Online
1 & 1 Marketing GmbH	244/245	55	02602/160005	02602/160010	http://www.online.de
Acclaim Entertainment GmbH	259	34	089/2366240	089/23662430	http://www.acclaim.de
ADORI AG	121	65	0941/7088333	0941/7088499	http://www.adori.de
Ahrens & Wenner GbR	173	45	07141/895656	07141/821238	haudenlucas@gmx.de
Alternate Computerversand	30/31, 32/33	31	06403/905010	06403/905020	http://www.alternate.de
Atrada trading network AG	251	75	–	–	info@adori.de
Bertelsmann GameChannel	73	50	0180/5001919	040/35929512	http://www.gamechannel.de
BHV Bürohandels und Verlagsges. mbH	263	66	–	02131-765101	http://www.bhv.net
BMS Modern Games GmbH	123	46	–	–	http://www.modern-games.com
BWE GmbH	111	2	06251/5969-0	06251/54401	http://www.b-w-e.com
Call & Play	281	16	0281/952980	0281/9529810	http://www.callnplay.de
cdgmedia	173	58	04131/200580	04131/2005820	keine Angabe
Computer and More	175	52	~~04181/932828~~	04181/932819	http://www.cmcomputer.de
ComputerProfis GmbH	126/127	44	06155/600606	06155/600616	keine Angabe
Computerwoche	214	–	–	–	http://www.computerwoche.de
Conitec GmbH	257	47	06071/92520	06071/925233	http://www.conitec.com
Creative Labs GmbH	25	56	089/9928710	089/99287122	http://www.creativelabs.com
Data Becker GmbH	261, 165, 47	61, 60, 59	0211/933102	0211/318705	http://www.databecker.de
Dell Computer GmbH	143	40	~~06103/9710~~	06103/971640	http://www.dell.de
~~DeTe Mobil Deutsche~~ Telekom	19	19	01803/302202	–	http://www.t-d1.de
Deutsche Telekom	60/61	30	08003/301000	–	keine Angabe
Diamond Multimedia	51	4	08151/2660	08151/21258	http://www.diamondmm.de
Eidos Interactive GmbH	75	73	~~040/8517150~~	040/85171570	http://www.eidosinteractive.com
Electronic Arts Germany	191, 189, 187, 45	54, 15	~~02408/9400~~	02408/940111	http://www.ea.com
FortKnox Computer GmbH	114	74	01805/3678566	01805/3678319	keine Angabe
Game it!	265	–	0831/575156	0831/5751555	http://www.gameit.de
Gameware	257	–	0043/512392626	0043/512390397	keine Angabe
Gigabell AG	175, 277	41, 41	069/170840	069/1708433	http://www.gigabell.net
GT Interactive Software	249	11	~~040/4132770~~	040/42327799	http://www.gtinteractive.com
Havas Interactive Deutschland GmbH	149, 255	64, 63	~~06103/99400~~	06103/994035	http://www.sierra.de
HÜVO Versand	177	48	04421/994010	04421/994044	keine Angabe
Ikarion Software	70/71	57	0241/4701520	0241/4701525	http://www.ikarion.com
Infogrames	66/67	51	06103/334100	06103/334220	info@bomico.com
Interact Jöllenbeck GmbH	241	68	04287/125113	04287/125144	http://www.interact-europe.de
Intermedia PC-Hotline	277	10	0190/880099	–	http://www.icm-intermedia.de
MediaMarkt Saturn	4.US	21	089/510850	089/51085101	keine Angabe
~~MPS~~Softwaredienst	151, 279	29, 18	0180/5252565	–	http://www.microprose.de
Multimedia Soft	267	35	02421/28100	02421/281020	http://www.multimedia-soft.de
MVG Medienverlag	250	–	089/92340	089/9234300	http://www.cosmopolitan-net.de
Novalogic Ltd.	77	22	++44/1714051777	++441714053636	keine Angabe
Okay Soft	257	5	09674/1279	09674/1294	http://www.okaysoft.de
OZ Verlag	204, 158	72, 69	0711/6666770	0711/6666777	keine Angabe
PC Welt	224	–	07132/959210	–	http://www.pc-welt.de
Pioneer	173	43	02154/9130	02154/913360	http://www.pioneer.de
RMBuch und Medien Vertrieb GmbH	131	28	0180/5415233	0180/5415744	service@derclub.de
Sennheiser Electronic	111	17	05130/6000	–	http://www.sennheiser.com
Software Com	277	26	02175/1508	02175/1509	http://www.software-com.de
Sony International (Europe)	85	53	02389/951047	02389/2921	sony-hotline@suplie.com
Take 2 Interactive	106/107, 38/39, 79, 2.US	39, 38, 36, 13	089/4136704	~~089/4136700~~	~~http://www.take2europe~~.com
TLC The learning Company	136, 55, 3.US	70, 23, 20	~~089/14827113~~	089/14827400	http://www.learnigco.de
Tomorrow Verlag GmbH	144	1	040/41310	–	http://www.tomorrow.de
TopWare	43	71	0621/48050	0621/4805200	http://www.topware.com
UbiSoft Entertainment	157	62	0211/3380050	0211/3380051	http://www.ubisoft.de
Virgin	6/7	14	040/391010	040/391517	http://www.vid.de
w&w Computermarketing	152	25	0190/866270	0190/866271	keine Angabe
Ways Communications	267	24	–	–	http://www.gamecafies.de
Wial Versand	169	7	08142/59640	08142/54654	http://www.wial.de
X-Plain Verlag	170	9	040/3988370	040/395043	http://www.x-plain.de
YAHOO ~~Deu~~tschland	178	8	089/23197100	089/23197111	http://www.yahoo.de

Impressum

Chefredakteur: Jörg Langer (la) (verantwortlich, Anschrift der Redaktion)

Koordination: Anja Bek

Textchef: Charles Glimm (cg)

Redaktion:
Martin Deppe (md, ltd. Redakteur), Peter Steinlechner (ps), Michael Schnelle (mic), Rüdiger Steidle (rs), Gunnar Lott (gun), Christian Schmidt (cs)

Hardware-Redaktion: Michael Galuschka (mg, ltd. Redakteur), Walter Reindl (wr)

CD-ROM-Redaktion: Jörg Spormann

Redaktionsassistenz: Ulrike Kopp

Programmierung und Videoproduktion:
Toni Schwaiger (tsc, freier Mitarbeiter)

Grafik und Layout: Sandra Strehle

Layout-Entwurf und Titel:
Hällmayer, Helfer Design & Werbung

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Heinrich Lenhardt (hl, USA-Korrespondent), Anita Blockinger (Layout)

Einsendungen: Für unverlangt eingesandte Beiträge sowie Hard- und Software wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datensystemen ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung: Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benützt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-CDs mit aktuellen Virenscannern keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der CDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die CDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virenscanner zu prüfen.

Anzeigenleitung: Uwe Kielmann (verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)

Anzeigenberatung: Klaus Maurer (-673), Ursula Zimmermann (-671), Andrea Banko (-691)

Anzeigenassistenz: (-670)

Leitung Anzeigendisposition: Rudolf Schuster (-135), Verena Schieder (-740), Fax (-619, -328)

Digitale Anzeigenannahme: Thomas Wilms (-604), Martin Mantel (-780), Fax: (-619, -328)

International Marketing Services: für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger, leitend (-116); Daniela Radzio (-149); für inländische Publikationen: Peter L. Townsend, leitend (-299), Gabriele Heilmann (-324)

Anzeigenpreise: Zur Zeit ist die Anzeigenpreisliste Nr. 3 vom 1.10.1999 gültig.

Zahlungsmöglichkeiten: Bayerische Vereinsbank, BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20; Postbank München (Hauptkonto), BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800

Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

Verlagsrepräsentanten für Anzeigen:
Großbritannien: IDG Global Solutions, Edward Tijdink, 29/30 Kingston Road, Staines, Middlesex TW18 4QG, Tel.: +44/1/784/210/210, Fax: 202. **Frankreich:** IDG Global Solutions, Frédéric Bonnin, Immeuble La Fayette, 2, Place des Voges, Cedes 65, 92051 Paris la Defense, Tel.: +33/1/4904/7900, Fax: 7830. **USA, Osten:** IDG Global Solutions, Johanna O'Connor, Chip Zabrowski, 500 Old Conneticut Path, P.O.Box 9377, Framingham MA 01701/9377, Tel.: +1/508/879/0700, Fax: 820/1639. **USA, Westen:** IDG Global Solutions, Fritz Schrichte, Alessandra Glahome, 505 Sansome Street 6th Floor, San Francisco CA 94111, Tel.: +1/415/676/3000, Fax: 331/0881. **Hongkong:** World Expo Global Solutions, Erica Cheng, Suite 1016-19, Mount Parker House, 111 King's Road, Quarry Bay, Tel.: +852/2527/9338, Fax: 2529/9956. **Japan:** IDG Global Solutions, Keiichi Maesato, Sagamiya Honsha, Bldg.4F, 6 Ichiban-Cho, Chiyodaku, Tokio 102, Japan Tel.: +81/3/3222/6465, Fax: 5275/3978. **Singapur:** Asia Computerworld Global Solutions, Lorraine Lim, 80 Marine Parade Road, #17-01 A Parkway Parade, Singapore 44 92 69, Tel.: +65/345/8383, Fax: 7097. **Taiwan:** IDG Global Solutions, Lily Chou, 12F, No. 4, Min Sheng E.Road, Sec 3 ROC Taipei, Taiwan R.O.C., Tel.: +886/22501/9501, Fax: 22503/6494. **Korea:** Far East Marketing Inc., Kelly Kim, Rm. 1806/7 Golden Tower Bldg. 191, 2-ka. Choongiungro Seodaemun-ku. Seoul, Korea, Tel.: +82/2/364/4182, Fax 4184. **Indien:** Raghavan Associates, Ajay Sekhar, #3, 1st Floor, Sapthagiri Apartments 83, T.T.K. Road, Alwarpet, Chennai-60 00 18, Tel.: +91/44/4995087, Fax: 4995014

Vertrieb: Josef Kreitmair, leitend (-243);

Vertriebsassistenz: Ariane Krensing (-738)

Abonnement-Service: IDG Entertainment Verlag GmbH, Aboservice, dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel.: 0 71 32/9 59-210, Fax: 0 71 32/9 59-166. Österreich: dsb Aboservice GmbH, Olivierstr. 23, A-5026 Salzburg, Tel.: 06 62/64 38 66, Fax: 06 62/62 00 89; Schweiz: Abo-Verwaltungs AG, CH-9024 St. Gallen, Tel.: 071/3 14 06-15, Fax: 071/3 14 06-10.

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 1615-705

Abonnement-Bestellungen: Nehmen der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. ISSN 0937-4906
Jahresbezugspreis im Inland 90,60 Mark, im Ausland 108,60 Mark, 690 ÖS, Jahres-Studentenpreis 84,00 DM (jeweils: inkl. Porto und Verpackung)

Leserservice: Ältere Ausgaben des GameStar erhalten Sie bei Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/20 95 91-32, Fax: 0 89/ 20 02 81-11

Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb, Breslauer Straße 5, 85386 Eching, Tel.: 0 89/31 90 6-0, Fax: -113

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am ersten Mittwoch des Vormonats.

Produktion: Heinz Zimmermann, leitend

Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf

Umschlag/Multicover®: Heckel Druck + Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg

Verlag: IDG Entertainment Verlag GmbH, Brabanter Str. 4, 80805 München,

Geschäftsführer: York von Heimburg

Verlagsleitung: Stephan Scherzer



Verkaufte Auflage (IVW Q II/99) 265.520

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

GameStar ist eine Publikation der IDG Entertainment GmbH, einer Tochtergesellschaft der IDG Communications, München. IDG Communications veröffentlicht über 285 Computerpublikationen in 80 Ländern. Jeden Monat lesen 90 Millionen Menschen eine oder mehrere Publikationen von IDG Communications.

Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Verlag GmbH ist die IDG Communications Verlag AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.

Vorstand: K. Arnot, Y. v. Heimburg, R. P. Rauchfuss

Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick McGovern

So erreichen Sie die Redaktion:
IDG Entertainment Verlag GmbH,
Redaktion GameStar
Brabanter Str. 4, 80805 München
Tel. 089/3 60 86-660 Fax 089/3 60 86-652

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 089/3 60 86-670 · Fax 089/3 60 86-672

Hier können Sie GameStar abonnieren:
dsb, Tel. 07132/9 59-210 · Fax 07132/9 59-166
Oder per Email: idg@dsb.net

Website: www.gamestar.de

Die (Vor-) Letzte



ACHTUNG!

Bitte beachten Sie die Sicherheitshinweise auf der Innenseite der Brille! Ungeschütztes Beobachten der Sonnenfinsternis kann dauerhafte Schäden für des Sehvermögens verursachen. Blicken Sie niemals ohne die sunwatch Sonnen-Sicht-Brille direkt in die Sonne. Normale Sonnenbrillen, berußte Glasscheiben, CD's oder Disketten haben keine ausreichende Schutzwirkung. Bitte informieren Sie Freunde, Bekannte und warnen Sie Ihre Kinder!

Verlag J. Lehmann

Redakteur im Selbstversuch: »Ich seh' die Sonne nicht mehr, also kann sie mir auch nicht schaden!«

Lichtschutzfaktor: Hoch

Als sich am 11. August in München die Sonne verdunkelte, starrte die GameStar-Redaktion spezialbrillengeschützt gen Wolkendecke; vorher starrten einige aber schon ungläubig auf den Beipackzettel der Sonnenschutzfolie. Der warnte nämlich ausdrücklich vor der »unzureichenden Schutzwirkung von CDs und Disketten«. Ist ja eigentlich logisch, merkten wir nach dem uneigennützigen Selbstversuch: Durch Disketten sieht man nicht recht durch, und CDs haben dieses blöde Loch in der Mitte. Hätte man auch selbst drauf kommen können. LS

Natürlicher Tod?

Weil grad kein anderer da war, klopfte sich GameStar-Leser Sebastian Scholz nach der geschafften Hidden & Dangerous-Demo selbst auf die Schulter: 143 getötete Feinde! Und das mit nur 108 abgegebenen Schüssen. Das soll Rambo mal nachmachen.

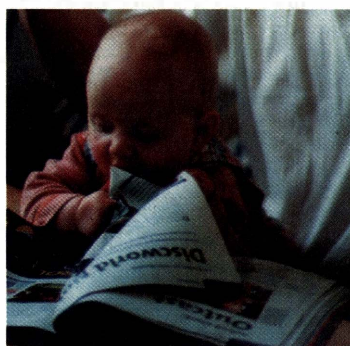
Mission erfolgreich

Verbrauchte Munition: 108
Treffer: 27

Getötete Feinde: 143
Getötete Zivilisten: 0
Getötete Verbündete: 1

Vermisste: William Mad Calvert

Die Hälfte der Gegner ist wahrscheinlich vor Schreck gestorben.



Gegessen wird, was auf den Tisch kommt!

Nahrhaft und kalorienarm

Das ist Finja, fünf Monate alt, und schon eine unserer liebsten GameStar-Leserinnen, äh, Anguckerinnen. Wer sonst kann schon von sich behaupten, Artikel derart zu verschlingen? Kurze Warnung an den Vater, Christoph Börensen: Man munkelt, die Hardware-Artikel sollen gelegentlich schwer im Magen liegen...

Die Welt ist grau

Die Matrix, das unheimliche Computernetz, ist um uns herum? Alles Quatsch, fand Wolfgang Steinorth, der eine sensationelle Entdeckung machte: Die Matrix ist in seinem PC! Genauer gesagt, im 3D-Actionspiel Half-Life. Zum Beweis legte er dieses aufschlußreiche Bild bei, das erst fehlerhafte Matrox-Treiber ermöglichten.



Sieht aus wie in der GameStar-Tiefgarage.

GameStar-Fotoroman Folge 10: Die Wette









Software-Versand

Sabine Geratz

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Ladenpreise können variieren!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



VERSANDKOSTENFREI!
Bundesliga Stars 2000
Deutsche Version DM 89,99

CD-ROM

Addy Lemprog. je	DV	69,99
Age o. Empire Gold	DV	69,99
A.o. E. Rise of Rome	DV	34,99
Age of Myst Compilation	DV	39,99
Alien vs. Predator	DV	69,99
Alpha Centauri	DV	79,99
Anno 1602	DV	69,99
A 1602 Originaldata	DV	29,99
A 1602 I.Namen des Königs	DV	29,99
Attack Saucerman	DV	39,99
Baldurs Gate	DV	49,99
Baldurs Gate Mission	DV	29,99
Battle Of Britain	DV	74,99
Battlezone 2	DV	x74,99
Biing 2	DV	x69,99
Bleem-Playst. Emulator	**EV**	**79,99**
Braveheart	**DV**	**79,99**
Broodwars	DV	34,99

CD-ROM

John Madden NFL 2000	DA	x69,99
Land der Hoffnung	DV	74,99
Lander	DV	49,99
Larry Collection 1-7	DV	39,99
LKW Racer-Hard Truck	DV	49,99
Machines	DV	67,99
Mechcommander	DV	34,99
Mechwarrior 3	DV	69,99
Midtown Madness	DV	69,99
MightMagic 7	DV	x74,99
MightMagic 7	EV	79,99
Monkey Island 3	DV	39,99
Mortyr	EV	i.V.
Moto Racers 2	DV	79,99
Nascar Revolution	DV	79,99
Nascar Road Racing	DV	69,99
NBA Live 2000	DV	x79,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Bestellungen auch online im Internet:
http://www.callnplay.de

Bundesl. 2000 Manager	DV	x69,99
Diesen Titel gibt´s versandkostenfrei!		
Bundesliga Stars 2000	DV	89,99
Caesar 3	DV	77,99
Castrol Honda 2000	DV	x69,99
Civil. - Call to Power	DV	74,99
Civilization 2 Multipl.	DV	39,99
Civil 2-Test of Time	DV	x69,99
Diesen Titel gibt´s versandkostenfrei!		
~~Command & Conquer III~~	~~DV~~	~~99,99~~
"Tiberian Sun"		
C & C 1 Megabox	DV	29,99
C & C 2 Megabox	DV	58,99
Commandos	DV	79,99
Commandos: i.A.d. Ehre	DV	53,99
Conflict Freespace 2	DV	x69,99
Creatures 2	DV	39,99
Cybermercs	DV	54,99
D - Info 99	DV	29,99
Daikatana	DV	x79,99
Dark Project	DV	69,99
Darkstone	**DV**	**79,99**
Delta Force	DA	74,99
Der Kosar	DV	67,99
Descent 3	DV	69,99
Diablo + Hellfire	DA	39,99
Die Siedler 3	DV	69,99
Die Siedler 3 Data Orig.	DV	24,99
Die Völker	DV	69,99
Discworld Noire	DV	74,99
Drakan	**DV**	**x69,99**
Drakan	**EV**	**x69,99**
Driver	DV	x84,99
Diesen Titel gibt´s versandkostenfrei!		
Dungeon Keeper 2	DV	89,99
Earth 2150	DV	x64,99
Elder Scroll: Red Guard	DV	x64,99
European Air War	DV	49,99
Expert Pool	DV	x54,99
F 1 Racing/Ubi Teil 2	DV	49,99
Falcon 4.0	DV	59,99
Diesen Titel gibt´s versandkostenfrei!		
Fifa Soccer 2000	DV	x89,99
Fighting Steel	DV	69,99
Fleet Command	DV	69,99
Flight Unlimited 3	DV	x69,99
Fly	DV	69,99
Force 21	**DV**	**64,99**
Game Gallery	DV	49,99
Gangsters	DV	69,99
GP 500/Microprose	DV	x74,99
Grand Teft Auto London	DV	29,99
Grand Teft Auto + London	DA	59,99

Need for Speed 4	DV	79,99
NHL Hockey 2000	DV	x79,99
Official F1 Racing	DV	77,99
Outcast	DV	79,99
Panzer Elite	DV	x69,99
PC-Games Collection	DV	44,99
Phoenix	DV	x69,99
Pizza Syndicate	DV	69,99
Play the Game Vol.1	DV	59,99
Play the Game Vol.2	DV	x59,99
Prince of Persia 3 D	**DA**	**74,99**
ProPilot99	DV	84,99
Quest for Glory 5	DV	79,99
Railroad Tycoon 2	DV	74,99
Railroad Tycoon 2 Data	DV	29,99
Rally Championship 99	DV	x74,99
Requiem/ungekürzt	DA	69,99
ReVolt	**DV**	**69,99**
Rollercoaster Tycoon	DV	62,99
Shadow Company	DV	x74,99
Silver	DV	67,99
Sim City 3000	DV	84,99
Sim City 3000 DATA	DV	29,99
Slave Zero	DV	x74,99
Sinistar	DV	x69,99
Skout	DV	x69,99
Solar	DV	x69,99
Soul Reaver	**DV**	**79,99**
South Park	DV	69,99
Sports Car GT	DV	79,99
Star Craft	DV	79,99
Star Craft Broodwars	DV	34,99
Starsiege	DV	79,99
Star Trek- Birth of Federation	DV	69,99
Star Trek- Star Fleet Command	DV	x69,99
Star Wars-Episode 1: Dunkle Bedrohung	DV	69,99
Racer	DV	64,99
Street Wars	DV	74,99
Superbike World Champ.	DV	79,99
System Shock 2	**DV**	**x79,99**
Tomb Raider 2 Dir. Cut	DV	39,99
Tomb Raider 3	DV	74,99
Topo.t. Pops Musicmaker	DV	59,99
Tot. Annihil. Kingdoms	DV	74,99
Touring Car Champ. 2	DV	74,99
UEFA Champ. Leag. 98/99	DV	77,99
Ultima Online Second Age	DA	69,99
Unreal: Return NA Pali	DA	29,99
Unreal Tournement		x69,99

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

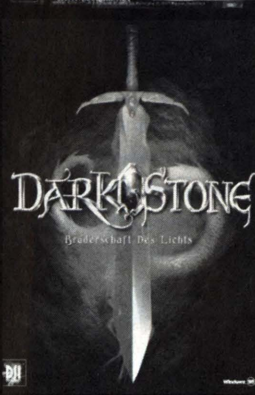
G.Z.S.Z.	DV	39,99
G.Z.S.Z. - Fun Pack	DV	39,99
Hazard	DV	x69,99
Heavy Gear 2	DV	79,99
Hell Copter	DV	59,99
Heroes Might&Magic 3	DV	69,99
Hidden & Dangerous	DV	74,99
Interstate 82	DV	x79,99
Jagged Alliance 2	DV	67,99
Jedi Knight + Data	DV	54,99

Unter schwarzer Flagge	DV	x79,99
V-Rally	DV	69,99
Warhammer Rites War	DV	x69,99
Warzone 2100	DV	74,99
Wet Attack: Cums back	DV	79,99
Western Front	DV	69,99
Worms Armageddon	DV	54,99
X-Beyound Frontier	DV	69,99
X-Wing Alliance	DV	69,99
You don´t know Jack 2	DV	64,99

ACHTUNG Unsere Internet-Adresse:
http://www.callnplay.de · info@callnplay.de



Top Titel!
Shadow Man
Deutsche Version DM 74,99



Dark Stone
Deutsche Version DM 79,99

Demnächst in diesem Theater

Airline Tycoon-First Class	DV	29,99
Biing 2	DV	x69,99
Daikartana	DV	x79,99
John Maddon NFL 2000	DV	x69,99
NHL Hockey 2000	DV	x79,99
Panzer Elite	DV	x69,99
Prince of Persia 3D	DA	x74,99
ReVolt	DV	x69,99
Skout	DV	x69,99
Star Trek: Star Fleet Command	DV	x69,99
System Shock 2	DV	x79,99
Unreal Tournement		x69,99
Unter Schwarzer Flagge	DV	x79,99

Play the Games Volume 2 DV · ET 16.09.99
Command & Conquer 2 · Dark Omen · Gettysburg · LAPD
Sup. Bike World Champ. · Hard o. Darkness · V-Rally
Herrscher d. Meere · Railroad Tycoon · Tomb Raider 2 · Gangsters
Deathtrap Dungeon · Flight Unlimited 2
WLS 98 · Die Schlümpfe
DM 59,99

Angebote solange Vorrat reicht

Jeder Titel nur 9,99 DM
Jewel Case Deutsche Version
Azreals Tear • Dark Reign • Descent 2
Earthworm Jim • Fantasy General
Interstate 76 • MDK • Mechwarrior 2
Mechwarrior Mercanaries • Pitfall
War Wind 2 • Imperalismus 1
Team Apache • Silent Hunter + Datas

Age of Myst Compilation	DV	39,99
Agent Armstrong	DV	19,99
~~Airline Tycoon~~	DV	29,99
Airline Tycoon First Class	DV	29,99
Baphomets Fluch II	DV	19,99
Bleifuß Rally	DV	19,99
Civilization 2	DV	29,99
Conflict Freespace	DV	29,99
Creatures 2	**DV**	**39,99**
Dark Omen	DV	29,99
Dethkarz	DV	24,99
Die Siedler 2 Gold	DV	24,99
Dungeon Keeper Gold	DV	29,99
Eastern Front	DV	29,99
F1 Racing Simulation	**DV**	**19,99**
F22 Total Air War	DV	29,99
Flottenmanöver	DV	29,99
Grand Prix2/Microprose	DV	29,99
Grand Prix Legends	DV	39,99

Angebote: (Fortsetzung)

Grand Prix Manager 2	DV	29,99
Heretic 2	DV	29,99
Interstate Nitro Rider	DA	29,99
Kurt-Fußballmanager	**DV**	**29,99**
M1 Tank Platoon 2	DV	29,99
Mana: Weg d. schw. Macht	**DV**	**19,99**
Mayday	DV	24,99
Monopoly	DV	29,99
Pro Pinball Big Race USA	DA	29,99
Speed Buster	DV	29,99
Touring Car Champ. 1	DV	29,99
Transport Tycoon del.	DV	29,99
Trivial Pursuit	DV	29,99
Warcraft 2 Battle Crest	DV	34,99
Worms 2	DV	29,99
Wargasm	DV	29,99

Warhammer Collection: DV 29,99
- Schatten der gehörnten Ratte
- Final Liberation
- Chaos Gate

WarPack Compilation: DV 29,99
- Panzergeneral III D
- Team Apache
- Silent Hunter
- Soldier at War

Wing Prophecy / WC 5	DV	29,99
X-Com Apocalypse	DV	29,99



Rätsel: Wie macht der Frosch? . . . . . !
Ein kleiner TIP: . . . . . TEIl 3 "Arena" EV 74,99

Wir empfehlen Ihnen auch unsere Partnergeschäfte:

27570 Bremerhaven
Play Soft Corner · An der Mühle 45
47533 Kleve
KLR Netzwerkservice · Gasthausstr. 12
48565 Steinfurt
S & B Computer · Wasserstraße 9

50127 Bergheim-Quadrath
Comput. Basar · Köln-Aachener Str. 176
61118 Bad Vilbel
Hard & Software · Friedberger Str. 8

(Ladenpreise können variieren)

Hardware

Saitek Produkte

Joystick 2 Feuerknöpfe MX 230	19,99
Joystick 4 Feuerknöpfe X7-34	29,99
Joystick ST 110	39,99
Joystick Cyborg 3 D digital	99,99
Pad 120	29,99
Pad Anal/Digi X6-33 M	39,99
Pad Anal/Digi P 750	54,99
Pad Cyborg 3 D	64,99
Pad + Rüttel + Tilt P2000	79,99
Joystick + Pad Kombi. SP550	64,99
Mouse GM 1	59,99
PC - Dash Board	79,99
Lenkrad R4 Force Feedback	229,99

Gravis Produkte

Game Pad	19,99
Game Pad Pro	49,99
X-Terminator Pad	89,99
Joystick Blackhawk digital	59,99
Joystick PC - Pro	39,99

Microsoft Produkte

Sidewinder Pad	59,99
Joystick Presicion Pro	119,99
Freestyle Pad	114,99
Joystick Force Feedback Pro 2.0	209,99
Lenkrad Force Feedback	249,99

Unsere weltweiten Kontakte zu allen TOP-Herstellern sind Ihr Gewinn!

Versandbedingungen: Ab DM 180,- Spielewert in einer Sendung keine Versandkosten!
Pro Paket Vorkasse DM 6,90 Porto · Bei Nachnahme Porto plus DM 5,00 Nachnahmegebühr. Als Vorkasse akzeptieren wir nur Euroschecks bis DM 400,00. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Im nächsten GameStar

Wenn auf dem Spielemarkt der heiße Herbst beginnt, sind Sie mit dem neuen GameStar bestens informiert.



Age of Empires 2

Strategiefans haben's gut: Kurz nach **Command&Conquer 3** kommt mit Ensembles **Age of Empires 2** der nächste Hammer auf sie zu. Das mittelalterliche Schlachten-Epos hat jede Menge zu bieten – schicke Formationskämpfe, spannende Belagerungen und einen umfangreichen Wirtschaftspart, der allein schon fast ein eigenes Aufbauspiel sein könnte. Und das alles mit toll animierten Truppentypen.



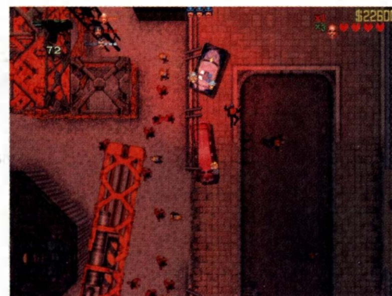
NHL 2000

EA Sports schickt pünktlich zum Beginn der neuen Saison den jüngsten Sproß der hochklassigen **NHL**-Serie aufs Eis. Durch neue Features wie einscannbare Spielergesichter und verbesserten Spielfluß will **NHL 2000** erneut die Sportspiel-Tabellenspitze verteidigen.



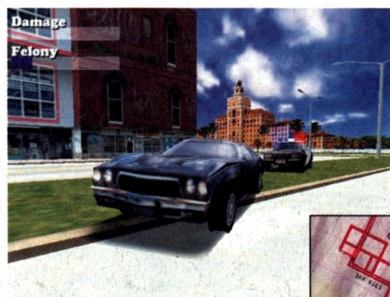
Grand Theft Auto 2

Wenn alles klappt, brausen im nächsten Monat die putzigen Mini-Autos des schwarzhumorigen Gangsterspiels über die Bildschirme. Nach unserem ausführlichen Test wissen Sie, ob **GTA 2** mit den dramatischeren Verfolgungsjagden seinen eigenen Vorgänger abhängt.



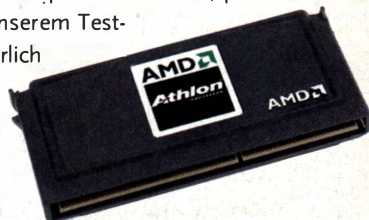
Driver

Im Action-Rennspiel **Driver** werden wir als verdeckte Ermittler für die Mafia Kurierfahrten unternehmen, damit wir Ihnen verläßlich sagen können, ob der Playstation-Hit auch auf dem PC ein Renner ist. Kann **Driver** den Konkurrenten **Midtown Madness** überholen?



Prozessoren

Dreikampf zwischen Athlon, Celeron und Pentium III: Alles, was diesen Herbst an brandheißen Chips zu kaufen ist, prüfen wir in unserem Testlabor ausführlich auf Spitzentempo und Spieletauglichkeit.





GameStar CD-ROM

Mit unseren randvollen GameStar-CDs starten Sie hochgerüstet in die Spiele-Hauptsaison. Dabei natürlich die aktuellsten **Treiber**, **Patches** und **Updates** zu Ihren Lieblingsspielen, exklusive **Video-Specials** und die besten spielbaren **Demos** zu aktuellen Titeln.

Tips & Tricks

Wie immer haben wir brandheiße Cheats und Kurztips für Sie parat. Dazu kommen ausführliche Tips & Tricks zu **Command&Conquer 3**, **Shadowman**, **Drakan** und weiteren Spiele-Hits.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.

GENUG GEBALLERT!

Jetzt sprechen die Säbel!



Auf in den Kampf und mit scharfem Verstand den Stumpfsinn ausgerottet! Miese Gegner, hinterhältige Rätsel und fiese Tricks fordern Euch heraus. Jetzt zuschlagen – überall da, wo es PC-Spiele gibt! Appetizer unter: www.pop3d.com

Prince of Persia 3D

Scharf, schärfer, am schärfsten!

MINDSCAPE ENTERTAINMENT

RED ORB entertainment

10/99 GameStar 8,90 DM

3 CDs + 2 Vollversionen

Command & Conquer 3 gegen Age of Empires 2 ★ Drakan

IDG